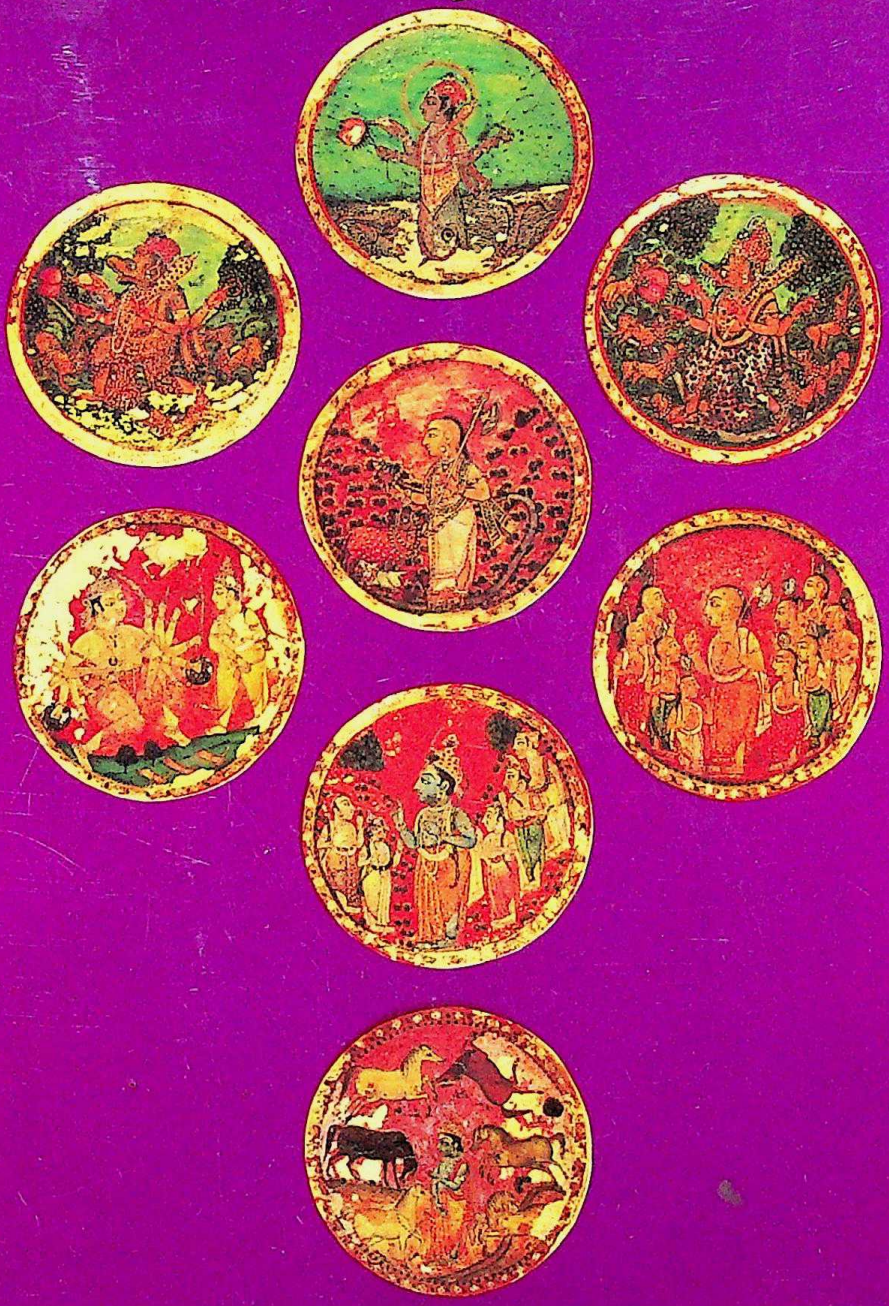
CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Indische Spielkarten



Deutsches Spielkarten-Museum

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Rudolf von Leyden

Indische Spielkarten

Inventarkatalog der indischen Sammlung
des Deutschen Spielkarten-Museums

Leinfelden-Echterdingen
1977

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

4954

State Museum Library Moscow

Herausgeber: Deutsches Spielkarten-Museum e.V., Leinfelden-Echterdingen 1
Redaktion: Detlef Hoffmann und Margot Dietrich
Herstellung und Druck:
ASS Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken AG Leinfelden-Echterdingen 1
Gedruckt auf weiß matt Zanders Top Offset 120 g/qm
Satz: Fotosatz A–Z, Filderstadt 4 (Bonlanden)
Reproduktion: Eder-Repros Offset-Repro GmbH, Ostfildern 3

INHALTSVERZEICHNIS

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

	Seite
Vorwort	4
Einleitung	7
Der historische Hintergrund	7
Das persische Ganjafeh	7
Die Kartenspiele des Kaisers Akbar	7
Die Karten der Hindus	8
Indien und die Welt der Spielkarten	8
Indien und die Vermutungen über den Ursprung der Spielkarten	8
Die indischen Spielkarten im 18. bis 20. Jahrhundert	9
Art und Herstellung der indischen Spielkarten	9
Die regionalen Gruppen indischer Spielkarten	12
Die indischen Spielkartensysteme	13
1. Militärische Spiele	14
2. Mogul Ganjifa	15
3. Dikpala Ganjifa	18
4. Dasavatara Ganjifa	19
5. Ramayana Ganjappa	22
6. Chada von Maisur	23
7. Indo-europäische Spiele	23
Spielregeln indischer Kartenspiele	23
Zur Datierung	24
Zur Ikonographie und Mythologie	24
Zur Literatur über indische Spielkarten	24
Zur Schreibweise und Aussprache indischer Namen und Worte	25
Anmerkungen	26
Ganjifa Kästen	28
Landkarte	30
Mogul Ganjifa	31
Mogul Ganjifa aus Rajasthan, Kat.Nr. 1–15	32
Mogul Ganjifa, Varianten mit Vogel oder Tierfarben, Kat.Nr. 18–24	43
Mogul Ganjifa des Dekkan, Kat.Nr. 25–50	51
Mogul Ganjifa aus Orissa, Kat.Nr. 51–57a	71
Dasavatara Ganjifa	76
Dasavatara Ganjifa aus Rajasthan, Kat.Nr. 58–63	76
Dasavatara Ganjifa des Dekkan, Kat.Nr. 64–70	84
Dasavatara Ganjifa aus Sawantwadi, Kat.Nr. 71–76	91
Dasavatara Ganjifa aus Orissa, Kat.Nr. 77–85	97
Dasavatara Mulu von Bishnupur in Bengalen, Kat.Nr. 86–88	102
Ramayana Ganjappa von Sonepur in Orissa, Kat.Nr. 89–92	106
Chada von Maisur, Kat.Nr. 93–105	110
Indo-europäische Spielkarten, Kat.Nr. 106–121	126
Verschiedenes, Kat.Nr. 122–128	136
Literaturverzeichnis	141
Glossar	143
Nachträge	155

VORWORT

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Im Jahre 1972 wurde das Deutsche Spielkarten-Museum mit dem Museum der Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken in Leinfelden zusammengelegt, so ist eine der größten Spielkartensammlungen der Welt entstanden.

Am 30.4.1974 eröffneten wir unsere erste Ausstellung im Gebäude der Grundschule Leinfelden-Süd. Das Spielkarten-Museum enthält nicht nur eine bedeutende Sammlung von Spielkarten, sondern auch Bücher und Gegenstände, die in Verbindung mit der Spielkarte stehen. Es zeigt nicht nur in Leinfelden und auswärts seine Bestände in beliebten Ausstellungen, es ist auch eine Stätte der Erforschung der Spielkarten und ihrer Geschichte. Der vorliegende Inventarkatalog der indischen Sammlung unseres Museums ist dafür ein beredtes Zeugnis. Vor vielen Jahren verkaufte Herr Dr. von Leyden, der damals noch in Bombay lebte, dem Museum seine Sammlung indischer Spielkarten. Schon damals hat er dem Museum angeboten, seine Kenntnisse und Erfahrungen für einen Katalog zur Verfügung zu stellen. Ich freue mich, daß dieser Katalog nun vorliegt.

Zuerst ist Rudolf von Leyden zu danken, der mit einem Engagement, das wohl den Liebhaber und den Wissenschaftler in gleicher Weise kennzeichnet, die immense Arbeit hinter sich gebracht hat. Unterstützt wurde er besonders durch den wissenschaftlichen Leiter unseres Museums, Herrn Dr. Detlef Hoffmann und Frau Dipl.-Bibliothekarin Margot Dietrich, sowie durch die Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken, in deren Händen Redaktion und Herstellung des Kataloges lagen.

Weiterhin danken wir denen, die uns mit fachkundigem Rat und mit ergänzenden Leihgaben für unsere Ausstellung geholfen haben. Besonders Herrn Dr. Prunner, Hamburg, Herrn Dr. Seltmann, Stuttgart, sowie Herrn Dr. Kußmaul und Frau Dr. Thomsen vom Linden-Museum, Stuttgart.

Nicht zuletzt ist jenen zu danken, deren finanzielle Unterstützung diesen schönen Katalog ermöglichte. Einen großen Teil der Kosten übernahmen die Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken, aber auch die Stadt Leinfelden-Echterdingen beteiligte sich mit einem namhaften Betrag. Die Volkart-Stiftung in Winterthur hat ebenfalls mit einer Unterstützung die Arbeit und den Katalog gefördert. Eine großzügige Spende aus der Industrie während der Vorbereitung von Katalog und Ausstellung ermöglichte, daß durch Neuankäufe Lücken der Sammlung geschlossen werden konnten.

Durch die Ausstellung und den Katalog indischer Spielkarten wird zum ersten Mal dieses fast unbekannte Gebiet der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Ich hoffe, daß dadurch die Spielkarte weitere Freunde gewinnt.

Karl Rühlig

1. Vorsitzender des Vereins
Deutsches Spielkarten-Museum

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

An einem Samstagnachmittag während des Monsuns im Jahre 1939 streifte ich durch den sogenannten Chorbazar oder »Markt der Diebe« von Bombay, wo man interessante Antiquitäten finden konnte. In einer kleinen Bude fand ich bunte Kästchen mit runden bemalten Scheibchen aus Karton. Ich wußte nicht, was sie darstellten, aber sie gefielen mir, und so trug ich meine ersten »Ganjifa« nach Hause. Als Eberhard Pinder im Jahre 1956 meine Sammlung für das »Deutsche Spielkarten-Museum« in Bielefeld übernahm, muß sie schon zwischen 6.000 und 7.000 Blätter umfaßt haben. Dazwischen lagen 17 Jahre von Sammeln und Forschen. Im Jahre 1949 veröffentlichte Dr. Mulk Raj Anand in der Zeitschrift »Marg« in Bombay meinen ersten zusammenfassenden Überblick über Ganjifa, und nun, nach weiteren 28 Jahren, kann der kommentierte Katalog der indischen Sammlung des »Deutschen Spielkarten-Museums«, welches die Bielefelder Sammlung übernommen hat, als erste große Bestandsaufnahme vorgelegt werden. Die indische Sammlung in Leinfelden, die 129 Objekte und fast 9.000 Einzelkarten enthält, dürfte die größte derartige Sammlung in der Welt sein. Viele private und öffentliche Sammlungen besitzen herrliche Ganjifa-Spiele verschiedenster Art, aber unseres Wissens nach umfaßt keine andere Sammlung die unendliche Vielfalt der indischen gemalten Karten, wie die in Leinfelden. Der Schaffensreichtum der indischen Kartenmaler ist damit nicht erschöpft. Immer von Neuem tauchen Karten unbekannter Spiele und Stile und Variationen von schon Bekanntem auf. So möge dieser Katalog nicht nur Freude am schon Vorhandenen geben, sondern zu weiterer systematischer Sammler- und Forschungstätigkeit, auch in Indien selber, anregen, damit die so kostbaren Erzeugnisse einer gesegneten aber aussterbenden Handwerkskunst nicht verloren gehen.

Vielen, die mir im Laufe der Jahre mit Auskünften und Rat geholfen, und den vielen Museen und Sammlern, die mir Photographien oder Beschreibungen ihrer Stücke zur Verfügung gestellt haben, gebührt mein aufrichtiger Dank. Besonders dankbar bin ich den Folgenden, die mir während der Vorarbeiten und der Erstellung des Kataloges in mancherlei Weise geholfen haben: Bill und Mildred Archer, Douglas Barrett, Dr. Bettina Bäumer, Jan Bauwens, Professor Anna L. Dahmen-Dallapiccola, Albertine Gaur, Professor Dr. Herman Goetz †, Norman R. Handelsman, John Irwin, William B. Keller, Karl Khandalavala, John Lafler, Boris Mandrovsky †, Sylvia Mann, Professor Dr. Hanns Manndorff, Emanuel Newman, Robert Skelton, Norah Titley, Betty Tyers, Harold und Virginia Wayland. Kulamarva Balakrishna leistete unschätzbare Mithilfe durch die Übersetzung von Sanskrittexten, die viel neues Material erschlossen haben. Herr Hans Westhoff, Stuttgart, hat einige besonders gefährdete Spiele restauriert. Er hat bei der oft schwierigen Bestimmung der Maltechniken mitgeholfen.

Ohne die intensive Mitarbeit von Dr. Detlef Hoffmann und Frau Margot Dietrich in Leinfelden, und ohne das stetige persönliche Interesse von Direktor Karl Rühlig, wären Katalog und Ausstellung Vorspiegelungen der Maya geblieben. Dafür reicht keine Danksagung aus.

Wien, im Mai 1977

Rudolf von Leyden

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

 CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Der historische Hintergrund

Spiele kennt man in Indien seit uralten Zeiten. Brettspiele finden sich schon auf den Reliefs von Bharhut vom Ende des 2. Jahrhunderts v.C. und in den Götter- und Heldensagen und Epen spielt das Würfelspiel eine große Rolle[1]. Der Mahabharata, die Ilias der Inder, beginnt mit einem verspielten Königreich [2]. Brettspiele mit Würfeln wie Pachis und Chausar (eine Art Würfelhalma), wurden in buddhistischen Klöstern gespielt. Vielleicht war die früheste Form des indischen Schachspiels das vierseitige Chaturanga. Es wurde mit Würfeln gespielt [3]. Das klassische Schach entstand ebenfalls in Indien und wanderte von dort über Persien und die gesamte islamische Welt nach Europa [4]. Die Spielkarten erschienen in Indien erst um 1500. Sie entwickelten schnell eine erstaunliche Vielfalt, von der dieser Katalog einen Eindruck vermittelt.

Die Welt der indischen Spielkarte ist ebenso bunt, lebensnah und voller Rätsel wie die der europäischen Karten, die mit den indischen manches gemein haben. Die erste Nachricht über Spielkarten in Europa ist jetzt genau 600 Jahre alt, folgt man dem Julianischen Kalender [5]. In Indien hingegen datiert die älteste Nachricht vom Juni des Jahres 1527. Der Mogulkaiser Babur, der Gründer der Dynastie, der von 1526 bis 1530 regierte, berichtet in seinen Annalen: »An diesem Abend .... wurde Mir Ali Korchi nach Tatta (in Sind) zu Shah Hussain gesandt. Der hat das Spiel mit Karten sehr gerne und hatte um welche gebeten, die ich ihm nun schickte« [6]. Das Wort für Karten in diesem Text ist »Ganjifa«, das persische »Ganjafeh«.

Das persische »Ganjafeh«

Für das Wort »Ganjafeh«, das sowohl Kartenspiel wie Spielkarten bedeutet, gibt es noch keine einwandfreie Erklärung. Eine Verbindung mit Ganj = Schatz ist möglich, sie wäre sogar sinnvoll, da Geldmünzen in der Gestaltung der Ganjifakarten eine Rolle spielen [7]. »Ganjafeh« wird in persischen Schriften des 15. Jahrhunderts kurz erwähnt [8]. Im 16. Jahrhundert hat der Dichter Ahali Shirazi für jede der 96 Karten des Spiels einen Vierzeiler geschrieben [9]. Unter Abbas I. (1587–1629) wurde es in den Kaffeehäusern von Isfahan eifrig gespielt, jedoch unter seinem orthodoxen Nachfolger Abbas II. (1642–1666) wurde das Kartenspiel unterdrückt und scheint dann verschwunden zu sein [10]. Unter den Qajaren gegen Ende des 18. Jahrhunderts kam dann das ganz andersartige As-Nas Kartenspiel in Persien auf, wohl unter europäischen Einflüssen [11]. Daher sind materielle Belegstücke persischer »Ganjafeh« Karten des 15. oder 16. Jahrhunderts nicht bekannt; wir kennen nur ihre Verwandten in Indien.

Die Kartenspiele des Kaisers Akbar

Nach 1527 erfahren wir lange nichts über Spielkarten in Indien. Die nächste Nachricht stammt erst vom Ende des 16. Jahrhunderts, und zwar aus dem »Ain-i-Akbari«, einem Buch des Abul Fazl Allami über die Regierungszeit des großen Mogulkaisers Akbar (1542–1605). Abul Fazl widmet den Spielen, die Akbar spielte – Schach und Ganjifa – ein kurzes Kapitel [12]. Dieses Kapitel vermittelt uns einerseits viele wichtige Einzelheiten, andererseits stellt es uns vor bisher ungelöste Probleme. Es wird berichtet, daß der Kaiser mit einem Kartenspiel, bestehend aus 12 Farben, spielte, welches die »alten Weisen« erfunden haben sollen. Der Kaiser habe dieses Spiel aber nicht gut gefunden und deswegen abgeändert. Dieses Zwölffarbenspiel der »alten Weisen« mit den Figurenkarten König (Mir) und Minister (Wesir) sowie zehn Zahlenkarten je Farbe, war ein militärisches Spiel: Wir finden dort die verschiedenen Corps der alten indi-

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

schen Armeen, wie Kavallerie, Infanterie, gepanzerte Krieger, Elefanten, dazu Festungen, sowie die Flotte und schließlich den Zahlmeister mit »Töpfen von Gold« für den Sold. Hinzu treten noch fünf weitere Farben: Je eine Frauen-, Götter-, Dämonen-, Tier- und Schlangenfarbe. Die letzten vier stammen sicherlich aus der Hinduwelt. Herkunft und Alter dieses Spiels ist eines der großen Probleme der indischen Spielkartenforschung [13]. Vielleicht hat das Spiel in der Form des zwölffarbigen Ramayana Ganjappa in abgelegenen Teilen Orissas überlebt [14].
Abul Fazl behauptet nun, daß Akbar dieses alte Spiel in eines mit acht Farben umgeändert habe, die die acht wichtigsten Hofämter der kaiserlichen Hofhaltung zum Thema haben. Im Gegensatz zu dem älteren Vorbild ist uns dieses Spiel sehr gut bekannt: Es ist das »Mogul Ganjifa«. In ähnlicher Form war es schon früher in Persien bekannt. Wahrscheinlich handelt es sich daher in dem Bericht des Abul Fazl nicht um eine neue Erfindung, sondern um die Beschreibung eines aufwendigen Ganjifaspieles, das Akbar nach seinen Angaben in den Hofateliers ausführen ließ. Mogul Ganjifa ist das klassische indische Kartenspiel mit acht Farben zu je 12 Karten, also 96 Karten in einem Spiel [15]. Bis heute wird es noch in vielen Gegenden Indiens gespielt.

Die Karten der Hindus

Neben dem weltlichen Mogul Ganjifa gibt es nun zumindest drei hinduistische Ganjifaformen mit mythologischer Thematik: das achtfarbige Dikpala Ganjifa [16]; das zehn- bis zwölffarbige Dasavatara [17] und das schon erwähnte Ganjappa. In allen Spielen hat jede Farbe zwei Figurenkarten, einen König und einen Minister und zehn Zahlenkarten. Die Verwandtschaft mit dem Mogul Ganjifa ist schon deswegen unverkennbar. Fausta Nowotny [18] hat darauf aufmerksam gemacht, daß in einem weltlich-höfischen Spiel, wie es das Mogul Ganjifa ist, ein thronender König und ein reitender Wesir sinnvoll sind, aber in einem Spiel mit religiösen oder mythologischen Figuren kaum ursprünglich sein können, sondern als übernommen anzusehen sind. Es ist daher eine offene Frage, ob die hinduistischen Kartenspiele veränderte Formen des Mogul Ganjifa sind. Möglich ist auch, daß beide einen gemeinsamen Vorläufer haben, etwa das in der »Ain-i-Akbari« beschriebene Zwölffarbenspiel. Außer den hier erwähnten Spielen gibt es die Chada von Maisur mit hinduistischer Thematik.

Indien und die Welt der Spielkarten

Zu diesen schon komplizierten Sachverhalten tritt noch ein weiterer Einfluß: Um 1500 kommen europäische Spielkarten mit vier Farben – und zwar den italo-spanischen Farbzeichen – mit portugiesischen Seefahrern nach Indien. Nach und nach wurden sie an einigen indischen Fürstenhöfen nachgeahmt und gespielt. Im Laufe des 17. und 18. Jahrhunderts sind französische und englische Karten, beide mit französischen Farbzeichen, in Indien gelandet und diese haben allmählich die mehrfarbigen einheimischen Kartenspiele verdrängt. Sie befinden sich gegenwärtig überall im Rückzug. Die Unterschiede zwischen den beschriebenen indischen Karten und den europäischen sind groß; während in Europa 4 Spielfarben die Regel sind, können wir in Indien 8 und mehr Farben beschreiben. Unterschiede bestehen auch in den Figurenkarten: In Indien kennen wir lediglich zwei Figurenkarten, König und Wesir, in Europa drei oder mehr, etwa: König, Königin, Reiter und Fußsoldat.

Indien und die Vermutungen über den Ursprung der Spielkarten

Fassen wir kurz zusammen: Zu Anfang des 16. Jahrhunderts wurde das Ganjifaspiel mit acht Farben sowie je zwei Figurenkarten aus Persien oder Zentralasien am Mogulhof in Indien eingeführt. Dort aber war schon ein älteres militärisches Spiel mit deutlichem Hindueinschlag bekannt. Fast zur selben Zeit kamen von der See her europäische Karten nach Indien. Falls die europäischen Karten wirklich, wie jetzt von einigen Autoren ange-

CC-0. Agamirian Digital Preservation Foundation, Chandigarh

nommen wird, ihren Ursprung in dem mamlukischen Ägypten des 13. oder 14. Jahrhunderts hatten (wo sie übrigens auch Kanjafah hießen), bleibt immer noch das Problem ungelöst, ob und wie das Vierfarben-Kanjafah mit drei Figurenkarten der Mamluken mit dem Achtfarben-Ganjifa mit zwei Figurenkarten der Perser und Mogulen in Indien zusammenhängt. Zusammenhänge muß es aber doch wohl gegeben haben. Vielleicht haben alle die unterschiedlichen Spiele einen gemeinsamen Ursprung – möglicherweise in den chinesischen Spielkarten. Die Mongolen haben diese vielleicht im 13. Jahrhundert in das westliche Asien mitgebracht. Dort könnten sie von den Türken, die überall im mittleren und nahen Osten unter den verschiedensten Dynastien die militärische Hierarchie bildeten, adaptiert worden sein. Das Farbzeichen »Geld« der chinesischen Karten wäre dabei erhalten geblieben [19]. Daß bei einem solchen Prozeß das im westlichen Asien wohlbekannte Schach Pate gestanden haben könnte, darauf deuten die Namen Shah und Wesir für die Hauptfiguren im Schach- und Kartenspiel, wie auch andere Spuren hin [20]. Aber all dies, so plausibel es auch klingen mag, ist heute nur Theorie, für deren Bestätigung weitere intensive Forschung und – hoffnungsvoll-glückliche Funde nötig wären. Zu diesem Unterfangen soll dieser Katalog durch seine erstmalig gebotene Gesamtschau der indischen Spielkarten einen Beitrag leisten.

Die indischen Spielkarten im 18. bis 20. Jahrhundert

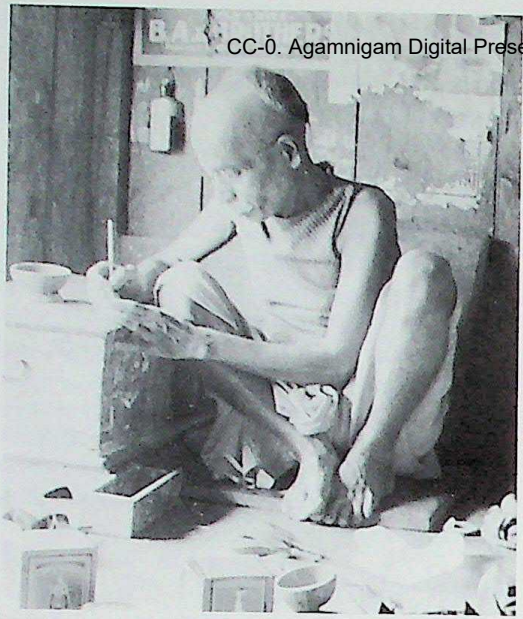
Die hier behandelten Karten gehören dem 18. bis 20. Jahrhundert an. Vielleicht läßt sich für das eine oder andere Spiel ein Datum im 17. Jahrhundert nachweisen, frühere Spiele jedoch sind nicht erhalten. Ganjifa der verschiedenen Spielarten wurden an den zahlreichen Moslem- und Hindufürstenhöfen, überhaupt in aristokratischen Kreisen gespielt. Sie konnten es sich leisten von ihren Hofmalern herrlich illustrierte und dekorierte Spiele auf oft kostbaren Materialien wie Elfenbein, Schildpatt oder Gold und Silber gravieren zu lassen. Kostbare Spiele wurden auch als Geschenke von Hof zu Hof geschickt. Das trug zuweilen zur Vermengung und Verwischung lokaler stilistischer Eigenarten bei. Selbst die englischen »Nabobs« ließen sich im 18. Jahrhundert in Oudh (Awadh) oder Bengalen schöne Ganjifaspiele herstellen wie zum Beispiel das große elfenbeinerne aus Murshidabad, das dem eigentlichen Begründer der englischen Macht in Indien, Robert Clive, gehörte und jetzt im Victoria und Albert Museum in London aufbewahrt wird [21].

Das Kartenspiel verbreitete sich aber auch unter allen anderen Klassen in Indien, die von zahlreichen lokalen handwerklichen Schulen mit Karten in sehr typischen regionalen Stilen beliefert wurden.

Art und Herstellung der indischen Spielkarten

Formate: Die meisten indischen Spielkarten sind kreisrund mit Durchmessern von 2 bis 11 cm. Vielleicht ist die runde Form von Brettspielsteinen ableitbar. Flache Brettsteine konnte man leichter im Gepäck – zum Beispiel eines Soldaten – verstauen. In China ist Schach und Domino nicht nur als Stein-, sondern auch als Kartenspiel bekannt. Jedenfalls ist die runde Form überall in Indien zu Hause. Die rechteckige Form hingegen dürfte erst unter dem Einfluß der europäischen Spielkarten entstanden sein; sie fand sehr bald in der Umrahmung durch einen Zacken- oder Lappenbogen (Jarokha) eine typische indische Lösung für die Bildseite. Die Rückseiten indischer Karten sind mit wenigen Ausnahmen rot, gelegentlich mit Randlinien oder kleinen Ornamenten versehen. Aufwendigere Bemalungen der Rückseiten gibt es mit Ausnahme der Karten aus Kashmir nur äußerst selten.

Herstellung: Die Spielkarten, die in diesem Katalog vor allem behandelt werden, sind handgemalt, jedenfalls ohne maschinelle Hilfe hergestellt. Dabei muß man zwischen den individuellen Schöpfungen der Hofmaler und den mehr oder weniger serienmäßig von handwerklichen Heimarbeitern hergestellten Karten unterscheiden. Verpackt wurden die


CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Kartenmaler Pandurang Krishna, Sawantwadi, 1940

indischen Spielkarten oft in hübsche, bemalte Kästchen, die lokalen oder regionalen Typisierungen folgen.

Materialien: Für die Reichen wurden Spielkarten oft aus Elfenbein, Schildpatt, Perlmutter, geglättetem Holz und edlen Metallen gefertigt. Elfenbeinkarten wurden bemalt, reliefiert oder graviert. Tauschierte oder emaillierte Gold- und Silberspiele kennen wir nur aus Nachbildungen des 20. Jahrhunderts [22], doch hat es solche früher sicher gegeben. Ein auf runden Messingscheiben graviertes Spiel befindet sich in einer italienischen Sammlung [23]. Für den gemeinen Gebrauch wurden Karten aus Gewebe, Papier, Karton, Papiermaché, Kamelhaut, Leder oder Palmenblättern hergestellt. Die Fertigung aus in Lagen geschichtetem, gestärktem, mit einer Gips- oder Tonschicht versteiften und dann bemalten Baumwollgewebe dürfte die ältere sein [24]. Für Papierkarten wurde oft Makulatur verwendet; gelegentlich erhalten wir so Hinweise auf die Entstehungszeit. Chatto [25] erwähnt Palmenblätterkarten mit eingeritzten Farbzeichen aus dem frühen 19. Jahrhundert, sie haben sich aber nicht erhalten.

Arbeitsweise: Die Karten werden arbeitsteilig in häuslichen Familienbetrieben äußerst schnell und sorgfältig produziert. Ein Familienmitglied schneidet das Kartenrund mit Hilfe einer Schablone aus, die eine Münze oder ein Gefäß sein kann; ein zweites färbt die Rückseiten rot und trägt, nachdem sie getrocknet sind, die Grundfarben der Vorderseiten auf. Ein darauf spezialisierter Maler legt die Figuren oder Farbzeichen in Farbe an, bis schließlich der Meister mit sicherer Hand die Konturen einpinselt und damit dem Kartenblatt sein Leben gibt. Die Maler verwenden keine Schablonen, doch gibt es sowohl Musterbücher wie auch Pausblätter, die durchstochene Konturen haben [26].

Lackierung: Eine wichtige Phase der Herstellung ist die Lackierung. Sie gibt den stumpfen Farben Leuchtkraft und den Blättern Steifheit und Härte. Die meisten Herkunftsorte von Spielkarten haben auch eine Lackindustrie, in der Spielzeug, Möbel und Haushaltsgegenstände erzeugt werden. Die Kartenmacher gehören Kasten an, die auch andere Aufträge wie Devotionalien für Pilger, Historientafeln und Wandmalereien auf Häusern und in Tempeln übernehmen [27].

Die Farben: Das Farbpulver wurde ursprünglich von den Malern selber aus pflanzlichen und mineralischen Rohstoffen bereitet, mit den verschiedensten Substanzen gebunden und aufgetragen. Die Technik ist der europäischen Temperatechnik vergleichbar. Ölfarben lassen sich nicht nachweisen. In jüngster Zeit werden immer häufiger synthetische Farben verwendet. Manchmal wird auch auf Metallfolien gemalt, um den Karten einen metallischen Glanz zu verleihen. Die Oxydation der Lackschicht und dieser Folien ist die häufigste Ursache für den schlechten Zustand mancher indischer Karten.

Stile: Aus der handwerklichen Produktion gibt es Karten verschiedenster Qualität. Für anspruchsvolle Kunden werden Karten mit reicherer Illustration [28] und oft von größerem Durchmesser hergestellt, die als »Durba Kalam« oder Hofstil – im Gegensatz zum billigeren »Bazar Kalam« oder Marktstil bezeichnet werden. Die lokalen Stile bleiben über Generationen konstant, obwohl sie laufend neue Elemente aus der Umgebung

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

aufnehmen. Aus Orissa etwa, einem besonders traditionsbewußten Zentrum der Kartenherstellung, sind Karten bekannt, auf denen der Wesir statt auf einem Pferd auf einem Fahrrad reitet [29].

In den volkstümlichen Stilen haben sich Formen der indischen mittelalterlichen Malerei besonders in Bengalen, Orissa, Sawantwadi und im südlichen Dekkan erhalten, während sich die Mogulkunst in den Karten Rajasthans und natürlich in allen höfischen Karten niedergeschlagen hat. Jede stilistische Beurteilung, besonders der Luxuskarten, wird durch die Mischung der Stilelemente erschwert. Die Maler, die in politisch unsicheren Zeiten oft den Brotherren und den Wohnsitz wechselten, nahmen natürlich ihren Stil von Ort zu Ort mit. Viele Künstler gingen während der Regierungszeit des orthodoxen und knauserigen Kaisers Aurangzeb im 17. Jh. aus den kaiserlichen Ateliers in Delhi und Agra an die Höfe in Rajasthan und im Dekkan. Die indische Kunstgeschichte hat Jahrzehnte gebraucht, um die wichtigsten Stilgruppen herauszuarbeiten. Für die Spielkarten hat diese Arbeit erst angefangen, daher wurden alle stilistischen Zuordnungen in diesem Katalog mit äußerster Vorsicht und Vorbehalt gemacht – und in der Hoffnung, daß dieser Katalog eine gründliche stilistische Bearbeitung dieser kleinen Meisterwerke nach neuesten Erkenntnissen einleiten möge.

Die Thematik: Die Thematik des Kartenbildes ist durch den jeweiligen Typ des Spieles gegeben, wie zum Beispiel die zehn Inkarnationen Vishnus im Dasavataraspiel. Für die von einfachen Handwerkern hergestellten Karten hat sich ein standardisierter Motivvorrat entwickelt, der nur innerhalb eines sehr engen Rahmens variiert wird. Bei den individuellen Schöpfungen der höfischen Maler ist der Phantasie des Auftraggebers und des Künstlers keine Grenze gesetzt. Hier liegt die Ursache für die unendliche Vielfalt im indischen Kartenbild.

Gedruckte Spielkarten: Versuche, die traditionellen runden Karten zu drucken, haben sich nicht durchgesetzt. Im Laufe der letzten Jahrzehnte wurden jedoch Spielkarten nach europäischem Vorbild in Indien gedruckt und fabrikmäßig hergestellt. Sie ersetzten die importierten ausländischen Karten. Maschinell gedruckte indische Karten sind bisher kaum Gegenstand von Forschung oder Sammlertätigkeit geworden [30].

Pat Maler aus Puri (Orissa)

Importierte Karten: Seit dem 18. Jahrhundert war Indien ein Exportland für die Kartenfabrikanten aus Europa und später aus Japan. Philip Blanchard, der in der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts in London arbeitete, war vielleicht der erste Kartenmacher, der für den Export nach Indien produzierte [31]. Später widmeten sich auch französische und vor allem belgische Kartenfabrikanten dem indischen Markt, zum Teil mit eigenst für Indien entworfenen Karten, von denen sich aber keine gehalten haben [32].

Die regionalen Gruppen indischer Spielkarten

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Nach stilistischen[33] oder formalen Merkmalen lassen sich die von einfachen Handwerkern hergestellten Spielkarten Indiens in regionale Gruppen einteilen. Sie besitzen Familienähnlichkeiten, selbst wenn sie in verschiedenen Herstellungsorten erzeugt wurden. Auf Einzelheiten, etwa bestimmte Leitformen unter den Figuren oder Farbzeichen, oder die Skala der Grundfarben, wird unter den einzelnen Katalognummern aufmerksam gemacht. Folgende regionale Einteilung, die sich nach den Orten richtet, in denen Spielkarten hergestellt wurden, wird diesem Katalog zugrunde gelegt:[34]

Norden		Süden		Osten	
Landschaft	Stadt	Landschaft	Stadt	Landschaft	Stadt
Kashmir:	Srinagar	Maharashtra:	Sawantwadi	Westbengalen:	Bishnupur Murshi- dabad
Punjab:	Hoshiarpur	Andhra Pradesh:	Haiderabad Nirmal Kondapalli Kurnool Cuddapah		
Uttar Pradesh:	Bindki bei Fatehpur			Orissa:	Puri und Umgebung Sonepur
Rajasthan:	Jaipur Sawai- Madhopur Karauli	Karnataka:	Maisur		

Aus Tamilnadu oder Kerala im tiefsten Süden sind bisher keine Ganjifa bekannt geworden. Handgemalte Karten werden jetzt noch in Orissa, Rajasthan, Kashmir und Sawantwadi erzeugt, teilweise um Bedürfnisse des Tourismus und des Exports zu befriedigen. Gespielt wird heute meist mit gedruckten Karten nach europäischem Vorbild.

Ganjifa Spieler, vgl. Kat.Nr. 85

Die indischen Spielkartensysteme

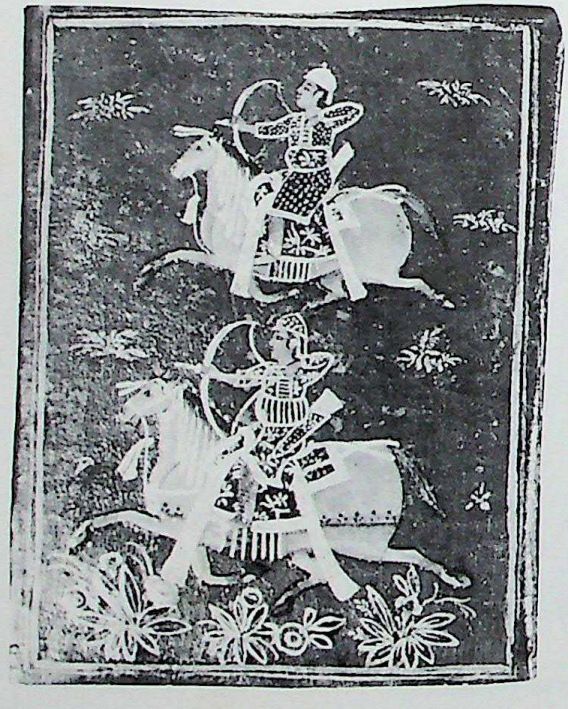
CC-0. Kapurthala Cultural Preservation Foundation, Chandigarh

Indische Spielkarten lassen sich auf Grund unserer heutigen Kenntnisse in sieben größere Gruppen einteilen, die nach Thematik, Anzahl der Farben oder Struktur verschieden sind. Die indischen Kartenspiele, mit Ausnahme der Chada von Maisur, haben zwei Figurenkarten (Atouts) und zehn Zahlenkarten. Die Anzahl der Farben variiert von 8 bis 32. Das »Ursystem« scheint eines mit 12 Karten in jeder Farbe gewesen zu sein.

Nr.	Gruppe	Farben	Figuren-karten	Zahlen-karten	Extra-karten	Gesamtzahl Karten i. Spiel
I	Militärische Spiele	12 ?	2	10	–	144
II	Mogul Ganjifa					
	1) Klassische Form	8	2	10	–	96
	2) Vogel-Tier	8	2	10	–	96
	Varianten	16				192
	3) Zwölffarben Variante	12	2	10	–	144
III	Dikpala Ganjifa	8	2	10	–	96
IV	Dasavatara Ganjifa					
	1) Klassische Form	10	2	10	–	120
	2) Erweiterte Formen	12	2	10	–	144
		16	2	10	–	192
		20	2	10	–	240
		32 ?	2	10	–	384 ?
V	Ramayana Ganjappa					
	1) Klassische Form	12	2	10	–	144
	2) Variante	8	2	10	–	96
VI	Chada					
	1) Chamundeshvari	16	6	12	25+7	320
	2) Jagan-Mohan	18	6	12	27+9	360
	3) Navin-Dasavatara	12	6	12	17+2+5	240
	4) Nava-Graha	12	6	12	–	216
	5) Panch-Pandava	12	6	12	–	216
	6) Devi-Dasavatari	10	6	12	–	180
	7) Dikpala	10	6	10	–	160
	8) Manohara	9	6	10	9+7	160
	9) Sarvamangala	8	6	12	16	160
	10) Nava-Ratna	9	6	10	9+7	160
	11) Krishnaraja	4	5	13		72
	12) Sadyojata	6	2	10		72
	13) Navin-Rama	4	4	5		36
	14) Mahishamardini	1	12	12	?	216
		12	6	10		
VII	Indo-Europäische Spiele					
	1) Indo-portugiesische Spiele	4	3	7	–	40
	2) Indo-französ. Spiele	4	3	5–10	–	32–52

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Militärische Spielkarten, National Museum of India, New Delhi



1. Militärische Spiele

Das in der »Ain-i-Akbari« beschriebene Spiel[35] war im Wesentlichen ein militärisches Spiel, das in seinen Farben die verschiedenen Waffengattungen einer indischen Armee darstellte. Leider sind nur unvollständige Sätze von militärischen Spielen erhalten, und zwar einer im National Museum Neu Delhi [36] und zwei in der Sammlung Devan Bahadur Radhakrishnan Jalan, Qila House, Patna [37]. Die Farben sind Kampfelefanten, Streitwagen, Kavallerie, Infanterie, verschiedene andere militärische Personen und sogar eine Kanone. In den vorhandenen Blättern sind keine Figurenkarten und unter den Zahlenkarten lediglich die Werte 1 bis 4 zu finden. In dem Satz in Neu Delhi sind neben anderen Karten neun beschriftete und mit Namen versehene Karten. Auf jeder ist ein Streitwagen zu sehen. Über die Struktur dieser Spiele kann wegen ihrer Unvollständigkeit keine Aussage gemacht werden. Ihre genauere Erforschung könnte Klärung in die indische Spielkartengeschichte bringen.

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

2. Mogul Ganjifa

Das klassische Mogul Ganjifa besteht aus acht Farben zu je zwölf Karten. Die hier gegebene Reihenfolge der Farben wird nicht immer befolgt, scheint aber die in Indien übliche zu sein. In Bengalen wird das Spiel »Taz« nach der Kronenfarbe »Taj« genannt, in Sawantwadi heißt es Changkanchan und in Haiderabad Changarani (Königin der Chang) nach der Farbe Chang.

Nr.	Ain-i-Akbari	Persisch	Urdu/Hindi	Bedeutung
1 Taj	Taj	Taj	Taj, Taz	Krone
2 Safed	Zar-i-Safit	Ashrafi [38] (Goldmünze)	Sufed, Safed Rupa	Weiß, Silber, Silberrupie, Mond
3 Shamsher	Shamsher	Shamshir	Shamsher	Schwert, Säbel
4 Gulam	Ghulaman	Gholam	Gulam	Sklave, Diener, Soldat
5 Chang	Chang	Chang	Chang	Leier, Harfe
6 Surkh	Zar-i-Surukh	Sekke[38] (Silbermünze)	Surk, Surkh Suruk, Mohar	Rot, Goldmünze (Mohur), Sonne
7 Barat	Barat	Barat	Barat	Dokument, Firman
8 Qimash	Qimash	Gomash	Kumaj, Kumaz	Ware, Stoff

Die folgenden Hofämter liegen der ursprünglichen Bedeutung der Ganjifa-Farben und ihrer Zeichen zu Grunde:

Taj: Schatzkammer mit den Regalien
Safed: Prägeanstalt für Silbermünzen
Shamsher: Rüstkammer
Gulam: Haushalt, Dienerschaft
Chang: Musik, Frauenhaus
Surkh: Prägeanstalt für Goldmünzen
Barat: Sekretariat, Kanzlei
Qimash: Kämmerei

In den ersten vier Farben ist die 10 hoch und die 1 niedrig; sie heißen »Bishtar« (stark) oder »Dahelebandibaji« (Zehnerstarkfarbe). Die zweite Gruppe heißt »Kamtar« (schwach) oder »Ekkabandibaji« (Einserstarkfarbe).
Diese gegenläufige Rangordnung gibt es bei allen indischen Spielen. In Europa ist diese Ordnung zuweilen anzutreffen, beispielsweise bei den portugiesischen Spielen. Wahrscheinlich wurden auch die mamlukischen Karten nach ähnlichen Regeln gespielt [39].

Die erste Figurenkarte ist der König mit den Bezeichnungen Mir, Shah, Padishah, Raja; die zweite heißt gewöhnlich Wesir, auch Vajir und Pradhan (Hindi) oder Mantri (Sanskrit), was Minister bedeutet. Der Mir der Surkhfarbe wird oft durch ein – oder mehrere – Löwen oder Tiger vor einer aufgehenden Sonne symbolisiert. Dieses Motiv stammt von den von Mogulkaiser Jehangir geprägten Goldmohurs, aus den Jahren 1611 und 1613 [40].
Der Wesir der Surkhfarbe wird oft als Reiter (manchmal als Engel) auf einem Löwen dargestellt. Die Figuren der Changfarbe sind in der Regel Frauen, der Wesir eine Dame auf einem Kamel. Der Mir der Gulamfarbe sitzt stets auf einem Elefanten und sein Wesir immer auf einem Ochsen – oder, was die ursprüngliche Form war, auf einem Ochsenwagen »Ratha«[41]; auf manchen Karten trägt er eine Keule[42].
Die Ausspielkarte oder Meisterkarte heißt »Aftab« (Sonne), »Arka« in Sanskrit. Hier ist eine Besonderheit der indischen Spielregeln

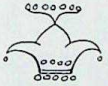
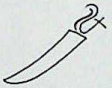
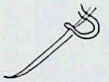
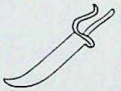
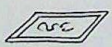
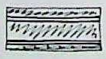
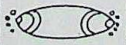
CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

zu beschreiben: Je nachdem ob es Tag oder Nacht ist, wechselt die Ausspielkarte. Wird am Tage gespielt, ist es der Mir der Surkh- oder Sonnenfarbe; in der Nacht ist es der Mir der Safed- oder Mondfarbe [43].

Das Kartenbild des Mogul Ganjifa kann unendlich variiert werden. Vor allem die Zahlenkarten der Gulamfarbe, die figürlich numeriert sind, regen zu amüsanten Genreszenen an, die oft Miniaturen entlehnt sind. In anderen Spielen sind die Hofämterfarbzeichen durch Vögel oder durch Tiere oder durch beide ersetzt, wobei die Figurenkarten ihre konventionelle Form beibehalten. Ein Unikum ist ein Mogul Ganjifa mit 12 Farben [44].

Die Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite stellt die Ganjifa Farbzeichen in ihren regionalen Varianten dar, die ebenso wie die Grundfarben eine regionale Regelmäßigkeit besitzen, nach der selbst einzelne Karten oft leicht bestimmt werden können.

Ganjifa-Spieler in Maharashtra, aus: Harikrishna Venkatarama: Mishraskanda Brihadjyotisharnava, 1885

Farbzeichen	Rajasthan I	Rajasthan II	Kashmir	Dekkan (Nirmal)	Dekkan (Kurnool)	Maisur	Sawantwadi	Orissa	Dekkan Hofstil
1 Taj: persischer Kronenhut, oft zu Blume umgewandelt Grundfarbe:	braun	karmin	gelb	hellgrün	grün	 grün	gelb	braun	–
2 Safed: weiße Scheibe oft mit rotem Rand Grundfarbe:	schwarz	schwarz	schwarz	schwarz	schwarz	schwarz	schwarz	schwarz	–
3 Shamsher: Schwert oder Säbel Grundfarbe:	karmin	 karmin	rot	 goldbraun	 rotbraun	rot	rot	rotbraun	–
4 Gulam: menschliche Figuren, uniform oder in Szenen Grundfarbe:	goldgelb	goldgelb	Szene weiß?	Szene gold/gelb	Szene gelb	Szene rot	rot	weiß	–
5 Chang: Leier oft als Vogel oder verkannt Grundfarbe:	olivgrün	dunkelgrün	grün	dunkelgrün	olivgrün	schwarz	schwarz	grün	–
6 Surkh: Goldscheibe mit rotem Rand, oder Sonne Grundfarbe:	hellgrün	grün	schwarz	karmin	orange	rot	grün	blau	–
7 Barat: Rechteck oder Parallelogramm mit Schriftzug Grundfarbe:	 rot	 karmin	rot	orange	orange	rotbraun	grün	rot	–
8 Qimash: Kissen, auch als Quertrommel verkannt Grundfarbe:	ockergelb	ockergelb	 grün	gelb	gelb	hellbraun	gelb	gelb	–

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

3. Dikpala Ganjifa

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Diese Gruppe ist in der Leinfeldener Sammlung nicht vertreten. Bisher sind zwei Spiele bekannt: Ein rundes, in recht primitivem Maisurstil auf lackiertem Karton gemaltes, in der Cary Collection [45], und ein rechteckiges in Elfenbein geschnittenes in der Sammlung Devan Bahadur Jalan, Qila House, Patna [46], das wahrscheinlich aus Maisur stammt. Diese Spiele haben die acht Wächter der Himmelsgegenden, die Dikpalas, zum Thema[47].

Dikpala			Farbzeichen (Cary)	Farbzeichen (Patna)
Osten	Indra	(Gott des Himmels)	Elefant	dito
Südosten	Agni	(Gott des Feuers)	Widder	dito
Süden	Yama	(Gott des Todes)	Wasserbüffel	dito
Südwesten	Nairrita	(Unhold)	Schwert	Mann
Westen	Varuna	(Gott des Ozeans)	Makara	dito
Nordwesten	Vayu	(Gott der Atmosphäre)	Antilope	dito
Norden	Kubera	(Gott des Wohlstands)	Stier	Pferd
Nordosten	Ishana	(Shiva-Rudra)	Dreizack	Stier

Das siebente unter den 13 Chada[48], die in der Kautuknidhi[49] beschrieben sind, ist ein Dikpala Chada mit ähnlicher Konstruktion wie die obigen. Es gibt allerdings noch zwei zusätzliche Farben. In dem Kolossalspiel mit 32 Farben [50] haben auch die acht Dikpalas Platz gefunden.

Diese Gottheiten boten sich natürlicherweise für eine Hinduisierung des achtfarbigen Mogul Ganjifa an, vor allem für dessen Tiervariante, da ja fast alle Farbzeichen der Dikpalas Tiere sind. Das Spiel scheint aber keine weite Verbreitung gehabt zu haben.

Dasavatara Ganjifa-Spieler in Puri (Orissa)

CC-0. Kamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

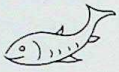
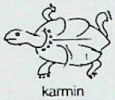
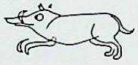
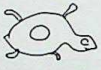
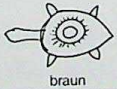
4. Dasavatara Ganjifa

Das Dasavatara[50a] Ganjifa ist neben dem Mogul Ganjifa das populärste indische Kartenspiel. Es ist auf den zehn Inkarnationen des Gottes Vishnu, einer der drei großen Gottesvorstellungen der Inder, aufgebaut; seine Thematik fußt auf dem Vishnu-Purana und Bhagavata-Purana, zwei der achtzehn mittelalterlichen Sagen- und Legendensammlungen. Der Hindu sieht in der Darstellung seiner Götter auf Spielkarten kein Sakrileg; im Gegenteil, in dem Kridakaushalya des Harikrishna Venkatarama wird ausdrücklich gesagt: »Das Spiel ist ein Erinnern an Vishnu; wenn man beim Spiel den Namen Vishnu nennt und sagt »dein Vishnu macht dies oder dein Shiva macht das, oder dein Matsya hat verloren, aber mein Varaha hat gewonnen; so werden durch diese Wiederholung des Namens Gottes alle Sünden weggewaschen« [51]. Dasavatara wird auch in der Nacht während besonderer religiöser Feste gespielt [52].

Die Ordnung der Inkarnationen, denen je eine Farbe des Spiels gewidmet ist, ist regional verschieden, was wahrscheinlich von lokalen Auslegungen der Brahmanen abhängt. In manchen Serien steht Krishna als Inkarnation Vishnus an achter Stelle, in anderen wird er durch seinen irdischen Bruder Balarama vertreten, da Krishna selbst Vishnu ist. Die Inkarnationen sind im folgenden mit einer kurzen Angabe der Legenden beschrieben [53]:

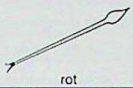
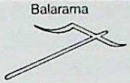
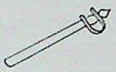
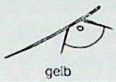
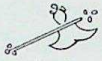
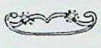
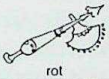
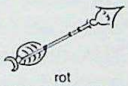
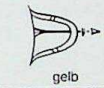
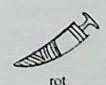
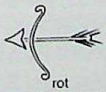
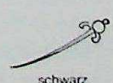
1. Matsya = Fisch: als Brahma, dem Allschöpfer, von dem Dämonenfürsten Hayagriva die Veden (Heilige Schriften) gestohlen wurden, brachte sie Vishnu in Gestalt eines Fisches aus dem Meer zurück. Nach einer anderen Version läßt Vishnu den Urvater Manu während einer Sintflut ein Schiff besteigen, das er in Fischgestalt zur Rettung führt.
   Farbzeichen: Matsya.
2. Kurma = Schildkröte: Die Götter und Asura (Dämonen) quirlten den Ozean, um den Trank der Unsterblichkeit (Amrita Manthana) und 13 andere Kostbarkeiten zu gewinnen. Vishnu nimmt die Gestalt einer Schildkröte an, auf deren Rücken der Quirl betrieben wird. Eine andere Version läßt Vishnu den Meeresdämon Panchajana bekämpfen, aus dessen Schnekkenhaus er sein Muschelhorn (Panchajanyam) macht.
   Farbzeichen: Kurma.
3. Varaha = Eber: Der Dämonenfürst Hiranyaksha stürzte die Erde (Bhu) in die Unterwelt. Vishnu als Eber hebt sie auf seinem Hauer ans Licht und besiegt den Dämon.
   Farbzeichen: Varaha; oder Shankha = Muschel.
4. Nara-Sinha = Mannlöwe: Dämonenkönig Hiranyakashipu, Bruder des Hiranyaksha, hat durch Askese von den Göttern erwirkt, daß er weder bei Tag noch bei Nacht, weder draußen noch drinnen, weder von Mensch noch Tier, getötet werden kann. Er maßte sich die Herrschaft über die drei Welten an und bedrohte seinen Sohn Prahlada, der ein Verehrer Vishnus war. Dieser trat – in der Gestalt halb Mensch, halb Löwe – in der Dämmerung aus einer Säule des Palastes hervor und tötete den Usurpator.
   Farbzeichen: Chakra = Diskus; oder Sinha = Löwe; oder Löwenklaue.
5. Vamana = Zwerg: Bali, Enkel des Prahlada, hatte (wieder durch Askese) die Herrschaft über die drei Welten gewonnen. In der Gestalt eines jungen Brahmanen, oder als Zwerg, erbittet sich Vishnu soviel Land wie er mit drei Schritten messen kann. Als ihm dies zugesagt war, wuchs Vishnu ins Riesengroße und nahm in drei Schritten die Welten ein (Trivikrama).
   Farbzeichen: Kamandalu = Wassergefäß; oder Chatri = Schirm. (Beides Attribute eines Brahmanen).
6. Parashurama = Rama mit der Axt: Als der tausendarmige Kshatriyakönig, Kartavirya, einem Brahmanen die göttliche Wunschkuh (Sabala) geraubt hatte, erschlug ihn Vishnu in Gestalt des Brahmanen Rama mit seiner Axt (Parashu) und rottete die Kriegerkaste (Kshatriya) aus.
   Farbzeichen: Parashu = Axt.

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Regionale Ausbildung	Mir Raja	Wesir Pradhan	1 Matsya	2 Kurma	3 Varaha	4 Nara-Sinha
Rajasthan I	Avatara auf Thron, außer Matsya und Kurma	Avatara auf kleinem Thron	schwarz	rotbraun	olivgrün	grüngelb
Rajasthan II	Avatara in Aktionszene	Reiter auf Pferd	schwarz	karmin	olivgrün	goldgrün
Dekkan (Nirmal)	Avatara auf Thron	Reiter auf Pferd	 schwarz	ockergelb	weiß	dunkelgrün
Dekkan (Kurnool)	Avatara auf Thron	Reiter auf Pferd	rot	gelb	gold	grün
Dekkan (Cuddapah)*	Avatara auf Thron	Reiter auf Pferd oder Vahana	schwarz	ockergelb	gelb	dunkelrot
Maisur	Avatara auf Thron	Reiter auf Pferd	rot	 karmin	 rotbraun	karmin
Sawantwadi (Bazar-Kalam)	Avatara in Aktionszene	Reiter auf Pferd	rot	rot	gelb	grün
Sawantwadi (Durba-Kalam)	Avatara in Aktionszene	Reiter auf Pferd	rot	rot	gelb	grün
Orissa	Avatara auf Thron	Avatara schreitend oder stehend	schwarz	 dunkelgelb	grün	weiß
Orissa	Avatara auf breitem Thron	Avatara schreitend oder stehend	schwarz	dunkelgelb	braun	blau
Orissa*	Avatara auf Thron mit Aureole	Avatara stehend	schwarz	hellgelb	gelb	blau
Bishnupur	Avatara in Pavillon	Avatara in Aktionszene	schwarz	 braun	dunkelgrün	grau
Nepal	Avatara auf Lotussockel	Reiter auf Pferd	rötlichbraun	grün	gelb	blau

*nicht im Katalog

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

5 Vamana	6 Parashurama	7 Rama	8	9	10 Kalki
 gelb	 gelb	 rot	Balarama  karmin	Buddha gelb	 braun
 gelbbraun	 gelb	 karmin	Krishna dunkelkarmin	Buddha gelb	 dunkelkarmin
 gelbbraun	 karmin	 dunkelrot	Balarama ockergelb	Buddha ockergelb	 karmin
 braun	 rotbraun	 olivgrün	Balarama karmin	Buddha rot	 schwarz
 hellrot	 grün	 grün	Balarama hellbraun	Krishna gold	 rotbraun
 dunkelgrün	 rot	 rot	Balarama dunkelgrün	Krishna braun	 schwarz
 grün	 rotbraun	 gelb	Krishna rotbraun	Buddha schwarz	 schwarz
 grün	 rotbraun	 gelb	Krishna rotbraun	Buddha schwarz	 schwarz
 blau	 rot	 hellgelb	Balarama braun	Jagan-Natha grünbraun	 rotbraun
 gelb	 weiß	 rot	Balarama rosa	Jagan-Natha dunkelgrau	 hellbraun
 gelb	 weiß	 rot	Balarama rosa	Jagan-Natha hellgrün	 hellbraun
 blau	 weiß	 rot	Balarama hellgrün	Jagan-Natha gelb	 rot
 hellgrün	 braun	 rot	Balarama orange	Buddha hellolivgrün	 schwarz

1954

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

7. Rama: Rama, der Held des Ramayana (schönstes Epos der Inder), besiegt den Dämonenkönig Ravana von Lanka (Ceylon) mit Hilfe seines Bruders Lakshmana und des Affengottes Hanuman und gewinnt seine geraubte Frau Sita zurück.
   Farbzeichen: Bana = Pfeil; oder Dhanu = Bogen; oder Kapi = Affe.

8a. Balarama: Balarama ist der Bruder Krishnas, der Starke oder der mit dem Pflug bewaffnete (Halayudha), mit dem er das Bett des Yamunaflusses ableitet, um sich ein Bad zu machen. Er trägt auch Keule oder Stössel als Waffe.
   Farbzeichen: Hala = Pflug; oder Saunanda = Keule; oder Musala = Stössel; oder Gai = Kuh.

8b. Krishna = Der Dunkle: Es ist die Hauptinkarnation Vishnus in der er der beliebte Gott einer weitverbreiteten Volksreligion ist, umwoben von einem Kranz unzähliger Legenden über seine Heldentaten als Kind und seines Liebeslebens unter den Kuhhirtinnen von Vrindaban.
   Farbzeichen: Chakra = Diskus; oder Gai = Kuh; oder Krishna-Figur.

9a. Buddha: Buddha wurde von den Hindus als eine Inkarnation Vishnus in ihre Religion integriert. In dieser Form verführt er die Asuras (Dämonen) zum Abfall vom Glauben an die Veden. Er weiht sie so dem Untergang. Buddha gehört nicht immer zu den kanonischen zehn Inkarnationen, sondern vertritt manchmal Krishna oder Balarama.
   Farbzeichen: Shankha = Muschel; oder Padma = Lotus; oder Kopf.

9b. Krishna: s. unter 8b.

9c. Jagan-Natha = Herr der Welt: In dieser Form, die durch ein totemhaftes Kultbild dargestellt ist, wird Krishna in Puri, Orissa, von tausenden von Pilgern verehrt.
   Farbzeichen: Padma = Lotus.

10. Kalki, Kalkin: Dies ist die zukünftige Inkarnation Vishnus in der er auf weißem Pferd (Ashvavatara) erscheinen und so die schlechten Menschen des jetzigen Weltzeitalters (Kali-Yuga) vernichten wird, um eine bessere Welt erstehen zu lassen.
   Farbzeichen: Khadga = Schwert; oder Ashva = Pferd.

Die regionalen Kartenmacher haben ihre eigenen Darstellungen und Farbzeichen für die verschiedenen Inkarnationen gefunden. In Sawantwadi, Orissa und Bengalen werden die Avataras auf den Figurenkarten in voller Aktion gezeigt; in Rajasthan und im Dekkan eher statisch als thronende Gottheiten. Die Figurenkarten haben dieselben Namen wie im Mogul Ganjifa, Mir oder Raja und Wesir oder Pradhan oder Mantri. Die Ausspielkarte (Aftab) ist während des Tages die Mirkarte der Ramafarbe; bei Nacht Krishna oder Balarama [54].

Die ersten fünf Farben sind Ekkabandi (Einserhoch), die letzten fünf sind Dahelebandi (Zehnerhoch).

In Orissa wird das Dasavataraspiel durch zwei zusätzliche Farben auf zwölf Farben erweitert (Ganesha mit dem Farbzeichen Akhu = Ratte und Karttikeya mit dem Farbzeichen Mayura = Pfau). Neuerdings kommen von dort auch Dasavataraspiele mit 16 und 20 Farben [55]. Als Unikum muß das Spiel aus Rajasthan mit den seltenen aber kanonischen 22 Inkarnationen Vishnus gelten [56].

Vergleiche hierzu die Tabelle Seite 20 und 21.

5. Ramayana Ganjappa

Das Ramayana Ganjappa (oder Ganjpa) ist ein Zwölffarbenspiel. Es stammt aus Sonepur, einem kleinen ehemaligen Fürstenstaat im Inneren von Orissa. Auf ihm sind die Kämpfe zwischen Rama, dem Helden des Ramayana, und dem Dämonenkönig Ravana von Lanka (Ceylon) dargestellt. Sechs Farben sind den Mitstreitern Ramas gewidmet, die anderen sechs denen des Ravana; ihre jeweiligen Waffen fungieren als Farbzeichen. Die Wertung der Zahlenkarten in beiden Gruppen ist gegenläufig. Eine Ähnlichkeit zwischen dem in der »Ain-i-Akbari« beschriebenen militärischen Zwölffarbenspiel[57] und dem Ramayana Ganjappa (das Wort ist eine lokale Form für Ganjifa) ist unverkennbar. Möglich ist, daß sich im Ramayana Ganjappa eine Urform des indischen Kartenspiels erhalten hat[58].

CC-0. Kamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

6. Chada von Maisur

Chada, eigentlich »Blatt«, bedeutet ebenso wie Ganjifa Spielkarten und Kartenspiel. Alle Chada wurden von einem einzigen Mann entwickelt: von Raja Krishnaraja III. aus der Wodeyar Dynastie aus Maisur (1794–1868), der sich sein Leben lang mit Spielen aller Art beschäftigt hat. Die in ihrer Konstruktion uneinheitlichen Spiele sind auf komplizierten Konstellationen unzähliger Gottheiten unter der Herrschaft der Göttin Chamundeshvari aufgebaut, die die Schutzgöttin der Dynastie dieses Rajas ist. Die Spiele haben bis zu 360 Karten in einem Satz und vier bis achtzehn Farben mit sechs Figurenkarten und 10 bis 12 Zahlenkarten. Manchmal übernehmen die 12 Zeichen des Tierkreises die Wertangabe. Unter den sechs Figurenkarten (Atouts) finden sich sowohl die Figuren des indischen Schachspiels wie Hasti (Elefant), Ratha (Streitwagen). Ashwa (Pferd) und Padathi (Fußsoldat), sowie – einzig in den indischen Kartenspielen – eine Dame, die Rajni oder Königin. Die letzte Figurenkarte ist Dhwaja, die Bannerkarte, die nur in den Chada vorkommt[59]. Die zwei Vierfarben-Chada sind vom westlichen Kartenspiel beeinflußt[60].

Krishnaraja hat 13 solcher Chada im 9. Kapitel »Kautuknidhi« seines großen Kompendiums »Shritatwanidhi«[61] beschrieben. Es gibt aber noch weitere Formen der Chada. Ich habe 1958 bei einer oberflächlichen Untersuchung des Inhalts einer Spieltruhe im Jagmohan-Palast in Maisur unter acht verschiedenen Chada mindestens vier gefunden, auf die die Systeme der Kautuknidhi nicht passen [62].

Neben den Karten des Farbenspiels haben manche Chada Sonderkarten (Chakravartis), die als eigene Trumpfreihe – wie im europäischen Tarock – fungieren und dazu noch Tributkarten, die in der ersten Doppelrunde von der Ausspielkarte gewonnen werden. Kein anderes indisches Kartenspiel kennt solche Sonderkarten, deren Ursprung wahrscheinlich in europäischen Karten zu suchen ist [63]. Der religiös-mystische (tantrische) [64] Hintergrund der Chada machte das Spiel zu einer Art Kulthandlung, da jede Art von Handlung Gott geweiht sein kann [65].

7. Indo-europäische Spiele

Portugiesische Spielkarten kamen um 1500 mit der Eroberung einzelner Küstenstriche durch die Portugiesen nach Indien. Sie hatten die italo-spanischen Farbzeichen: Becher, Schwerter, Münzen und Stäbe. Karten mit französischen Farbzeichen folgten den Franzosen und Engländern im 17. und 18. Jahrhundert. Diese Karten wurden sowohl von den einfachen Handwerkern, wie von den höfischen Kartenmalern in die indische Tradition integriert und, wie in Sawantwadi und Orissa, serienweise hergestellt. Dabei entstanden sehr reizvolle Neuschöpfungen von Karten mit europäischen Farbzeichen. Im Laufe der Zeit verdrängten aber die importierten und die in Indien gedruckten modernen Karten die einheimischen, handgemalten und zerstörten damit die lebendige Tradition einer Volkskunst, von deren Schönheit und Poesie dieser Katalog Zeugnis gibt.

Spielregeln indischer Kartenspiele

Die Spielregeln indischer Kartenspiele sind uns in wenigen originalen Quellen erschlossen. Die diesbezüglichen Texte sind nicht immer im besten Sanskrit und in Versen mit vielen poetischen Redewendungen und Umschreibungen geschrieben, worunter eine klare Darstellung leidet. Es gibt zwei Gedichte »Ganjifa Khelanam«, Ganjifa Spielregeln, eines von Giridhara und eines von Vireshwara[66] aus Ahmednagar (Maharashtra), die wahrscheinlich aus dem 17. bis 18. Jahrhundert stammen. Ferner haben wir die »Kautuknidhi«[68] des Krishnaraja vom frühen 19. Jahrhundert und schließlich den »Kridakaushalya« (Meisterschaft im Spiel), das 20. Kapitel des großen Werkes »Mishraskanda Brihadjyotisharnava« (Miszellen des Ozeans der Astrologie) des Harikrishna Venkatarama von Aurangabad (Maharashtra) aus dem Jahre 1885, welches in Sanskrit und Hindi verfaßt ist[69]. Die erste Beschreibung der Regeln in Englisch stammt aus dem »Calcutta Magazine« von 1815[70].

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Die Grundregeln des Mogul Ganjifa gelten auch für die anderen Spiele wie Dasavatara, Ganjappa und sogar – mit Varianten – für die Chada von Maisur. Gewöhnlich spielen drei, bei den Spielen mit sehr vielen Karten bis zu fünf Personen. Es sind Spiele, in denen Stiche gemacht werden, deren Anzahl und nicht deren Punktwert bewertet wird. Das Geben wird durch Abheben und das Ausspiel durch den Besitz des »Aftab« (Ausspielkarte) bestimmt [71]. Mit dem Aftab wird eine zweite niedrige Karte ausgespielt. Diese beiden Karten sind unbesiegbar, sie machen den ersten Doppelstich. Dann folgt ein normales Farbenspiel, in dem es darauf ankommt, die eigenen langen Farben hochzuspielen. Das wird dadurch erleichtert, daß eine niedrige ausgespielte Karte mit den hohen Karten derselben Farbe bedient werden muß (»Ser« = Herausforderung) und dadurch, daß der Spieler, der am Zuge ist, das Ausspiel an einen anderen Spieler seiner Wahl weitergeben kann. Die jeweils hohen Karten heißen »Hukum« = Trumpf. Nachdem alle Karten gespielt sind, gibt es noch ein Endspiel, in dem aus den gewonnenen Stichen eines jeden Spielers Karten gezogen werden, die sich wieder gegenseitig stechen können. Besonders beim Chada kann eine bestimmte Karte, gewöhnlich die niedrigste Karte der letzten Farbe, alles gewinnen, wenn sie den letzten Stich macht; diese Karte heißt »Chor« = Dieb.

Bei dem Spiel »Ekrang« (Einfarbe) wird durch Umschlag eine Trumpffarbe bestimmt, deren Mir das Ausspiel hat [72]. Chatto glaubte in den Ganjifaregeln gewisse Ähnlichkeiten mit dem spanisch-portugiesischem Hombrespiel erkennen zu können[73]. Sieht man jedoch von den gemeinsamen Regeln aller stichemachenden Kartenspiele ab, unterscheiden sich die indischen Spiele durch so viele signifikante Eigenarten von den europäischen, daß an direkte Zusammenhänge wohl kaum zu denken ist.

Zur Datierung

Eine genaue zeitliche Zuordnung der in diesem Katalog beschriebenen Objekte ist in den wenigsten Fällen möglich. In den höfischen wie in den volkstümlichen Spielkarten werden die gleichen Formen über Generationen beibehalten. Objekte, die im frühen 19. Jahrhundert in europäischen Sammlungen erfaßt wurden, unterscheiden sich manchmal kaum von mehr rezenten Erzeugnissen aus dem gleichen Herstellungsort, z.B. Karten aus Sawantwadi. Die bemerkenswerte Geschicklichkeit traditioneller indischer Maler, alte Motive und Techniken zu imitieren, hat seit dem frühen 18. Jahrhundert bis in die Gegenwart Werke geschaffen, die viele zweifelhafte Datierungen verursacht haben. Daher sind auch Kostüme, Turbane und Waffen keine zuverlässigen Datierungsmerkmale. Die meisten Zeitangaben wurden mit größter Vorsicht und Spannweite gemacht. Künftige Spezialforschung wird hoffentlich größere Sicherheit in der Datierung indischer Spielkarten erbringen.

Zur Ikonographie und Mythologie

Vorherrschend wurden die Werke von John Dowson (1951) und Gopinath Rao (1914/16) benutzt, die sich als unentbehrlich erwiesen. Die Ikonographie der hypertrophen Spiele in Maisur und Orissa konnte nicht immer mit Sicherheit bestimmt werden. Zum Teil handelt es sich dabei um lokale Variationen, die in der Literatur nicht erfaßt sind.

Zur Literatur über indische Spielkarten

Auf indische Kartenspiele gibt es schon in der älteren Spielkartenliteratur eine ganze Anzahl von Hinweisen, die von Hoffmann, 1972, Anm. 62 übersichtlich zusammengestellt wurden. Die Frage, ob die Spielkarten aus dem Orient nach Euopa gekommen sind, hat viele Kartenforscher angeregt, sich mit indischen Spielkarten (oft als indo-persisch oder persisch bezeichnet) zu befassen.

CC-0. Agamirgam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Singer (1816, S. 15–17) war der erste, der auf die mögliche Verwandtschaft von Schach und Spielkarten verwies. Indien wäre damit das Ursprungsland beider Spiele. Chatto (1848, S. 33–43) unterschied die beiden Hauptformen indischer Kartenspiele (Mogul und Dasavatara Ganjifa). Er zitierte aus früheren Quellen Einzelheiten der Regeln beider Spiele. Der englische Forscher hielt einen indischen Ursprung der Spielkarten für wahrscheinlich (Chatto, 1848, S. 54). Auch Merlin (1869, S. 16–25 und S. 122–124) beschreibt das Ganjifa-Spiel. Er setzt sich kritisch mit Chatto's Ansichten auseinander und lehnt eine Herkunft der Spielkarten aus Indien ab. Auch Willshire (1876, S. 55–57) lehnt den indischen Ursprung der Spielkarten ab. Culin (1898, S. 924–928) beschrieb einige indische Spiele sehr genau. Er glaubt, sie von älteren asiatischen Spielen ableiten zu können. Fast die gesamte nachfolgende Literatur (z.B. Hargrave, 1930/1966, S. 18, 20–30 und Morley, 1931, S. 52–57) dringt über diese Erkenntnisse nicht hinaus.

1947 publizierte Fausta Nowotny eine genaue Beschreibung und Analyse jener Karten, die sich im Museum für Völkerkunde in Wien befinden. Sie beschäftigte sich sowohl mit Mogul- als auch mit Dasavatara-Ganjifa.

Zum ersten Male stellte sie die stilistischen und ikonographischen Unterschiede der verschiedenen Spiele auch graphisch dar. Einige Fehler in der regionalen Zuordnung können den Wert dieser wichtigen Arbeit, die ohne Forschungen in Indien selbst gemacht wurde, nicht beeinträchtigen. Unabhängig von Nowotny versuchte der Autor auf Grund jahrelanger Beobachtungen in Indien eine erste systematische Darstellung der indischen Spielkartensysteme (Leyden, Ganjifa, 1949 und Leyden, Indische Kartenspiele, 1951), die alle damals bekannten Spiele umfaßte. Während dieser Forschung trug der Autor eine Sammlung indischer Spielkarten zusammen. Mit der Übernahme dieser Sammlung in das »Deutsche Spielkarten-Museum«, damals in Bielefeld, im Jahre 1956, wurde Eberhard Pinder mit indischen Spielkarten bekannt und veröffentlichte eine Übersicht in deutscher Sprache (Pinder, 1961, S. 64–68). Auf Nowotny, 1947, Leyden und Pinder gehen fast alle Abschnitte über indische Spielkarten in neueren Büchern zurück, (Mann, 1966, S. 183–185; Hoffmann, 1972, S. 54–57; François, 1974, S. 23–30; Beal, 1975, S. 84–92; Castelli, 1975, S. 18–19) Zu ergänzen wäre noch eine Arbeit über Chadakarten aus Maisur (Leyden, Chad, 1973). Von indischen Autoren hat es, abgesehen von gelegentlichen Artikeln (Khare, 1942 und Gupta, 1962), keine Beiträge zur indischen Spielkartenforschung gegeben. Für die einschlägige, ältere Sanskrit-Literatur s.S. 23 und 24.

Zur Schreibweise und Aussprache indischer Namen und Worte

Mit Rücksicht auf solche Benützer dieses Katalogs, die keine indologische Sachkenntnis besitzen, ist von einer streng wissenschaftlichen Transkription abgesehen worden. Es wurde, wie in vielen anderen deutschen Publikationen über indische Themen, die englische Schreibweise vorgezogen, die in internationalen Atlanten und der einschlägigen Literatur üblich ist, und zwar ohne jegliche diakritische Zeichen. Ch ist wie tsch, j wie dsch und y zwischen Vokalen ungefähr wie j auszusprechen. Das a am Ende indischer Worte ist oft stimmlos (Shiva = Shiv), während gh, dh, th wie g–h und d–h und t–h zu artikulieren sind. B und v, sowie das weiche z und j sind regional austauschbar (Bishnupur = Vishnupur und Taz = Taj).

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

1. Zum Würfelspiel vgl. H. Lüders, 1907; die Reliefs von Bharhut sind abgebildet bei H. Härtel, Indien und Südostasien (= Propyläen Kunstgeschichte, Berlin 1971, Abb. 25b).
2. Das 2. Buch, Shabha-parva, des Mahabharata beschreibt ein Würfelspiel in dem der Pandava Yudhishthira sein Königreich, seine Brüder, sich selbst und seine Frau an seinen Rivalen Duryodhana verliert; vgl. Dutt, 1936, S. 204.
3. Pachis und Chausar sind knapp charakterisiert bei F. Grunfeld, u.a., Spiele der Welt, Frankfurt 1976, S. 27–31. Felderraster für diese Spiele sind oft auf Schwellensteinen von Höhlenklöstern (z.B. Ajanta und Ellora) eingeritzt. Über das Chaturanga ist viel und sehr kontrovers gearbeitet worden. Umstritten ist, ob das vierseitige Würfelschach eine ältere – oder eine jüngere Version der klassischen Form des Schachspiels ist; vgl. die noch immer grundlegende, sehr engagiert argumentierende Darstellung von A. van der Linde, Geschichte und Literatur des Schachspiels, 2. Bd., Berlin 1874, sowie seine »Quellenstudien«, Berlin 1881; Sir Williams Jones, 1801, und Manomohan Ghosh, 1936, bringen Verweise auf Sanskritquellen.
4. Chaturanga (indisch). Shatranj (persisch und arabisch); diese Form wanderte über Persien nach Indien zurück; vgl. Anm. 3
5. Laut »Aussage des Florentiner Provisio vom 23. März 1376 (das ist, da in Florenz damals das neue Jahr erst mit »Annunciato Mariae«, also 25. März, begann, nach unserer Zeitrechnung der 23. März 1377) ....«, vgl. Rosenfeld, 1970, S. 74.
6. Memoirs of Zehir-ed-Din-Muhammed Babur, translated by J. Leyden and W. Erskine, 1921, Bd. 2, S. 317.
7. Für Ganjafeh vgl. S. Haim, New Persian-English Dictionary, Teheran 1936; für Ganjifa vgl. John T. Platts, A Dictionary of Urdu, Classical Hindi and English, Oxford 1960; über die ungelöste Etymologie des Wortes und die hypothetische Beziehung zwischen »Ganj« und chinesischen Geldspielkarten vgl. R.v. Leyden, Oriental Playing Cards, 1976.
8. Ettinghausen, 1974, bes. S. 76/77 gibt Verweise auf die persische Literatur.
9. Vgl. Ali Naqi Manzavi, Ganjafeh-ye Ahali Shirazi, Danesh, Teheran 1952, Bd. 3, S. 221–228 und S. 305–308.
10. Ettinghausen, 1974, bes. S. 76/77.
11. Hoffmann, 1972, S. 57; Informationen über As-Nas sind immer noch sehr selten. Vgl. auch Culin. 1898, S. 928 und 929.
12. Ain-i-Akbari, Übers. H. Blochmann, Calcutta 1872–77. Bd. 1. S. 306–308.
13. Vgl. Leyden, Chad, 1973, S. 26/27 und Callois, 1960/61, S. 35. Die ausführliche Beschreibung dieses Spiels durch Abul Fazl ist sicher auf direkter Kenntnis begründet; ein solches Spiel muß demnach in der 2. Hälfte des 16. Jahrhunderts in Indien, oder zumindest am Mogulhof in Indien, existiert haben. Mehr kann vorläufig nicht darüber gesagt werden.
14. Siehe S. 22 bzw. 106–109
15. Siehe S. 15–17
16. Siehe S. 18
17. Siehe S. 19–22
18. Nowotny, 1947, S. 21
19. Ich habe diese Vermutungen in meinem Vortrag auf der Convention der Playing Card Society 1976 vorgetragen, vgl. Leyden, 1976. Diese Überlegungen werden so lange im Stadium der Hypothese bleiben, bis durch neue Funde das Material vergrößert werden kann. Vgl. auch Prunner, 1969, S. 8 ff.
20. Van der Linde, 1874, Bd. 2, S. 377 hat sich emphatisch gegen jeden Zusammenhang von Schach und Spielkarten ausgesprochen. Eine andere Ansicht vertritt Rosenfeld, 1960, S. 32–36 und Rosenfeld. 1970, S. 82 ff. Die Chinesen kennen ein Schach-Kartenspiel, vgl. Prunner, 1969, S. 12.
21. Victoria and Albert Museum, London, Nr. R.P. 53/3960, ∅ 8 cm., Murshidabad, 1760–1770, aus dem Besitz des Earl of Powis, Nachkomme des Robert Clive.
22. Siehe Kat.Nr. 17
23. Castelli, 1975, Taf. 4
24. Gupta, 1962, S. I beschreibt die Herstellungsweise der Bishnupur-Karten
25. Chatto, 1848, S. 55
26. Briefliche Mitteilung von H.H. S.S. Bhonsle von Sawantwadi vom 17. 3. 1977.
27. Siehe Anm. 26 und R.F. Bussabarger, 1968, S. 146.
28. Z.B. Kat.Nr. 71 und Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 26.
29. Sonepur, 1924, S. 22.
30. Ein erster Versuch zur Erfassung rezenter gedruckter Spielkarten aus Indien wird in diesem Katalog gemacht, vgl. Kat.Nr. 76, 119 und 120.
31. Die Geschichte der europäischen Exportkarten muß noch geschrieben werden. Blanchard war »Master of the Worshipful Company of Makers of Playing Cards« in London in den Jahren 1724/25, 1738/39 und 1742/43 (Junior?); siehe W. Gurney Benham, Playing Cards, London, 1931, S. 74. Er registrierte die Marke »Great Mogul« im Jahre 1724 (nach Autenboer, 1974) oder 1741 (vgl. Detlef Hoffmann, Spielkarten, Frankfurt 1972, S. 270). Mit indischen Kartenbildern übermalte englische Karten in der Sammlung Wayland, Pasadena, sehen aus wie Blanchard-Karten (vgl. Cary-Collection Nr. F-282, »Exportkarten für Indien« mit Blanchard auf dem Treff-As). Taylor, 1865, S. 245, erwähnt Reynolds & Sons als Exporteure von »Great Mogul« nach Indien. Wahrscheinlich waren alle großen Kartenfabrikanten Englands an diesem lukrativen Export-Handel beteiligt.
32. Autenboer, 1974, teilt mit, daß Brepols in Turnhout um 1860 anfing Spielkarten nach Indien zu exportieren. Brepols gebrauchte die Markenbezeichnung »Great Mogul« (Kat. Nr. 121). Herr John Lafler aus Oakland, Kalifornien, sandte mir Photokopien von 3 Spielen europäischer Karten mit indischen Kartenbildern, von denen Herr van Autenboer eines mit bengalischen Beschriftungen als von Mesmaekers Frères in Turnhout hergestellt erkannte.
    Ein anderes trägt die Initialen R.D.R. auf jeder Karte, die aber einem indischen Importeur gehören könnten. Bierman aus Turnhout errichtete eine Spiel-

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

kartenfabrik in Kalkutta im Jahre 1934 (Tummers, 1976, S. 27). Auch der bei Detlef Hoffmann, Spielkarten, Frankfurt 1972, S. 271, abgebildete Kartenumschlag »Grand Mogul« von C.L. Wüst, Frankfurt/M., könnte nach Indien gegangen sein, obwohl die Beschriftung auf der Rückseite nicht Arabisch, wie Hoffmann meint, sondern Birmesisch ist.
Siehe auch die Umschläge der Firma D. Modiano, Triest, mit indischen Figuren und bengalischer Beschriftung, Kat.Nr. 122.

33. Die volkstümlichen Stile reflektieren entweder die traditionelle mittelalterliche Malerei (Orissa), die Malkunst des großen südindischen Imperiums von Vijayanagar, oder die höfische, von der Mogulmalerei beeinflußte Kunst vieler regionaler Fürstentümer. Gewöhnlich überlagern sich diese Einflüsse. Zur Geschichte der indischen Malerei siehe vor allem Archer, 1959; Douglas Barrett, 1963, Hermann Goetz, 1959; K. Khandalavala, 1960 und 1965; Dahmen-Dalla Piccola, 1976.
34. In der Liste auf S. 12 werden alle Orte aufgezählt, von denen die Herstellung von Spielkarten bekannt ist.
35. Siehe oben S. 7f.
36. Nr. 56114; 6,8 x 5,1 cm
37. Ohne Nummer: die bisher nicht publizierten Spiele sind unvollständig. 6,6 x 5,3 cm und ca. 6,3 x 5 cm.
38. In der persischen Reihenfolge der Farben scheint die Goldmünze unter den »starken«, die Silbermünze unter den »schwachen« Farben auf s. Ettinghausen, 1974, S. 77. In der Ain-i-Akbari rangieren die »schwachen« vor den »starken« Farben.
39. Michael Dummett und Kamal Abu-Deeb. Some remarks on Mamluk Playing Cards, in: Journal of the Warburg and Courtauld Institutes, 26, 1973, S. 106–128, bes. S. 112.
40. Lane-Pool, 1892, Nr. 312 und 318.
41. Z.B. Kat. Nr. 25; die Beschreibung des Ganjifaspiels in der Ain-i-Akbari (s. Anm. 12) sagt ausdrücklich, daß der Wesir der Gulamfarbe einen Wagen lenkt. Vielleicht hat sich hier die Überlieferung einer Ratha-Farbe aus einem militärischen Spiel erhalten.
42. Z.B. Kat. Nr. 42; über die Keule siehe Leyden, Note on certain suit signs of Indian Playing Cards, in Journal of the Playing Card Society, Jg. 3, Nr. 3, 1975, S. 33–36.
43. H. Venkatarama, Kridakaushalya, 1885, Vers 209.
44. Kat. Nr. 33
45. Cary Collection, Yale, USA, Nr. 0.3; ⌀ 4,9 cm.
46. Ohne Nr., siehe Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 39.
47. Couchoud, Mythologie Asiatique Illustrée, 1928, Abb. 3, S. 77
48. Siehe Tabelle S. 13
49. Siehe S. 23 bzw. 110f
50. Kat. Nr. 61

50a. Das Wort muß korrekt »Dashavatara« geschrieben werden; hier wurde die in der Spielkartenliteratur bisher übliche Schreibweise beibehalten.

51. Siehe Anm. 43, Vers 225
52. Mündliche Mitteilung von Herrn Kulamarva Balakrishna in Karnataka während des Divalifestes.
53. Mythologie im wesentlichen nach J. Dowson, 1950.
54. Siehe Anm. 43, Vers 235
55. Kat.Nr. 84
56. Kat. Nr. 61
57. siehe oben S. 7f
58. Siehe S. 106
59. Eine Bannerkarte ist in anderen indischen Kartenspielen nicht bekannt; Krishnaraja gibt ein »Pataka« oder Standarte als Figur in seinem Chaturanga-Schach mit 144 Feldern an; Krishnaraja, 1902, Kapitel 9, Abschnitt 32.
60. Krishnaraja, 1902, Kapitel 9, Abschnitt 13, Navin-Rama Chada: »Dieses Chada soll nach der Art der Angla Chada (englische Kartenspiele) gespielt werden«.
61. Krishnaraja, 1902, S. 361–377 Spielkarten S. 110f
62. Vgl. auch Kat.Nr. 99.
63. Siehe S. 126, der französische Einfluß in Maisur war zu Zeiten Tipu Sultans (vor 1799) sehr stark, da die Franzosen diesen gegen die Engländer unterstützten. Eine französische Garnison war jahrelang in French Rock, 18 km von der Stadt Maisur entfernt, untergebracht. Es ist daher nicht ausgeschlossen, daß Krishnaraja 1902 neben englischen auch französische Kartenspiele und unter diesen, das Tarock, kannte. Für eine Herleitung der Chakravartis aus indischen Spielen gibt es keine Anhaltspunkte.
64. Vgl. das Glossarium S. 152 unter dem Wort: Tantra.
65. Bhagavat-Gita, Kapitel 9, Vers. 27: »Was immer du tust, was immer du ißt oder opferst, was immer du gibst oder büßest, das gib mir als eine Darbringung«. (Yatkaroshi.....tatkurushva madarpanam)
66. Vgl. Giridhara, 1916, S. 81–84; Vireshvara's Gedicht »Ganjifa Khelana« wurde bisher nicht publiziert, das Manuskript (MS 3843) befindet sich in der Bikaner Library, Bikaner, Indien.
67. Die Gedichte sind nicht datiert; in den einleitenden Versen des Gedichts von Vireshwara wird als »Erfinderin« des Ganjifa eine schöne Dame erwähnt, die Tochter des Shah Tamaj (Tamaz) und Tante des Shahbaz Khan. Eine Identifikation ist bisher nicht gelungen, aber falls Shahbaz Khan mit Shah Nawaz Khan, Subedar (Vizekönig) des Dekkan (1647–1648), zu identifizieren wäre, gehörte das Gedicht in die erste Hälfte des 17. Jahrhunderts. Ahmednagar war damals eine der vier Subas (Bezirke) des Dekkan.
68. Siehe Anm. 61
69. Venkatarama, 1885, S. 21–35 (20. Kapitel)
70. Chatto, 1848, S. 41–44
71. Nach Chatto, 1848, S. 42
72. Sonepur, 1924, S. 225
73. Chatto, 1848, S. 45

GANJIFA KÄSTEN

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Die volkstümlichen Ganjifa-Karten Indiens sind oft in bemalten Holzkästchen verpackt, die von den Kartenmalern hergestellt werden. Die Kästen sind gewöhnlich aus leichtem mit Papier oder Stoff überzogenem und bemaltem Holz gemacht und haben einen Schiebedeckel. Die Kästen lassen ebenso wie die Karten sieben Haupttypen erkennen.

1. *Länglich und schmal bis breit, Bemalung Rauten und kleine Blumen auf gelbem Grund. Inhalt: Mogul Ganjifa vom Typ Rajasthan I und II. (Kat. Nr. 1 bis 4 und Kat. Nr. 14)*
2. *Länglich oder kurz, Bemalung Geisblatt in Ranken oder Bouquets oder kleine Blütenbäume auf karminrotem Grund; jede Fläche umrahmt von dekorativem Band, meistens grüne Kreise auf Gelb. Inhalt: Mogul und Dasavatara Ganjifa vom Typ Rajasthan I und II. (Kat. Nr. 5, 20, 59 und Ind. Section, Victoria & Albert-Museum, London Nr. 08564)*

3a. *Länglich, schmal, Bemalung: oft grün, auf dem Deckel mehrstöckige, manchmal zweiteilige Architektur (Palast oder Tempel) mit Figuren; auf den Seiten Prozessionen von Pferden, Kamelen, Elefanten und Karossen mit durchlaufenden oberen und unteren Bordüren. Inhalt: Mogul Ganjifa vom Typ Nirmal, Andhra Pradesh. (Kat. Nr. 25, 26, 28 und Sammlung Leyden Nr. 22)*

3b. *Länglich, schmal, Bemalung auf dem Deckel mehrstöckige, zweiteilige Architektur mit Figuren; auf den Seiten Tiere und Vögel, manchmal Jagd, in Landschaft, mit durchlaufenden Bordüren, Inhalt: Dasavatara Ganjifa vom Typ Nirmal (?), Andhra Pradesh. (Kat.Nr. 67 und Musée de l'Homme, Paris, Nr. M.H. 673)*

4a *Länglich, schmal, Bemalung auf dem Deckel elegante Frau unter Baum; auf den Seiten Tiere, Vögel, Jagd mit durchlaufenden Bordüren. Inhalt: Mogul Ganjifa vom Typ Kurnool, Andhra Pradesh. (Kat. Nr. 29, 30, 31 und Museum für Völkerkunde, Wien, Nr. 3387 (Nowotny, D), Ind. Section, Victoria & Albert Museum, London, Nr. 08563)*

4b *Länglich, schmal, Bemalung auf dem Deckel Vishnu, auf den Seiten die zehn Avatara durch Bäumchen getrennt mit durchlaufenden Bordüren. Inhalt: Dasavatare Ganjifa vom Typ Kurnool, Andhra Pradesh. (Kat. Nr. 66 und Museum für Völkerkunde, Wien, Nr. 3386 (Nowotny, C), Ind. Section, Victoria & Albert Museum, London, Nr. IPN 1496 und IM 493)*

Kat.Nr. 66

Kat Nr. 25

5. *Länglich, schmal, Bemalung bunt, auf dem Deckel Suriya oder Dame unter Baum; auf den Seiten die zehn Avatara mit durchlaufenden Bordüren. Inhalt: Dasavatara Ganjifa vom Typ Cuddapah, Andhra Pradesh. (Museum für Völkerkunde, Wien, Nr. 14390 (Nowotny, B), British Museum, London, Nr. 1935-2-28-00).*

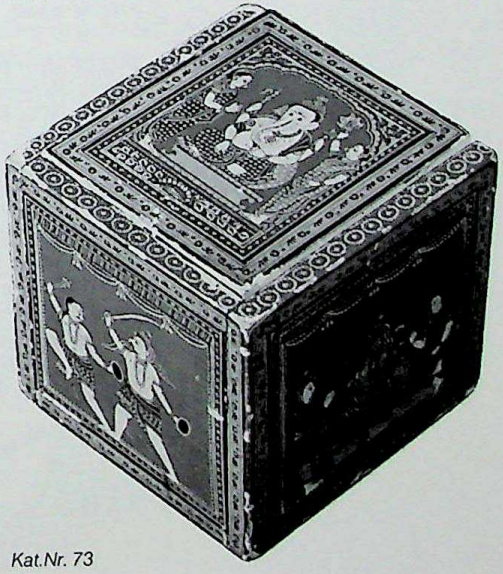
CC-0. Agamdigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

6. *Breit, hoch, Bemalung sehr bunt auf rotem Grund, auf dem Deckel die verschiedensten Darstellungen (Götter, Jagd, Ringkämpfer), auf den Seiten Prozessionen oder Tiere, Vögel, Blumen oder Ranken mit durchlaufenden Bordüren mit Schrägstrichmustern. Inhalt: Karten vom Maisur-Typ, meistens Chada. (Kat. Nr. 19 mit Karten, die nicht zum Kasten gehören und Kat. Nr. 68, 99 und 100)*
7. *Kubisch, Bemalung sehr bunt auf rotem Grund, verschiedenste Gottheiten und andere Figuren. Inhalt: Dasavatara und andere Ganjifa vom Typ Sawantwadi. (Kat. Nr. 73, 74 und 75 u.a.)*

Auch für Kashmir- und Orissa-Karten gibt es bemalte Kästen, jedoch nicht von einheitlichem Typ. Kästen für Luxusspiele variieren naturgemäß in Material und Gestaltung (z.B. Kat. Nr. 35).

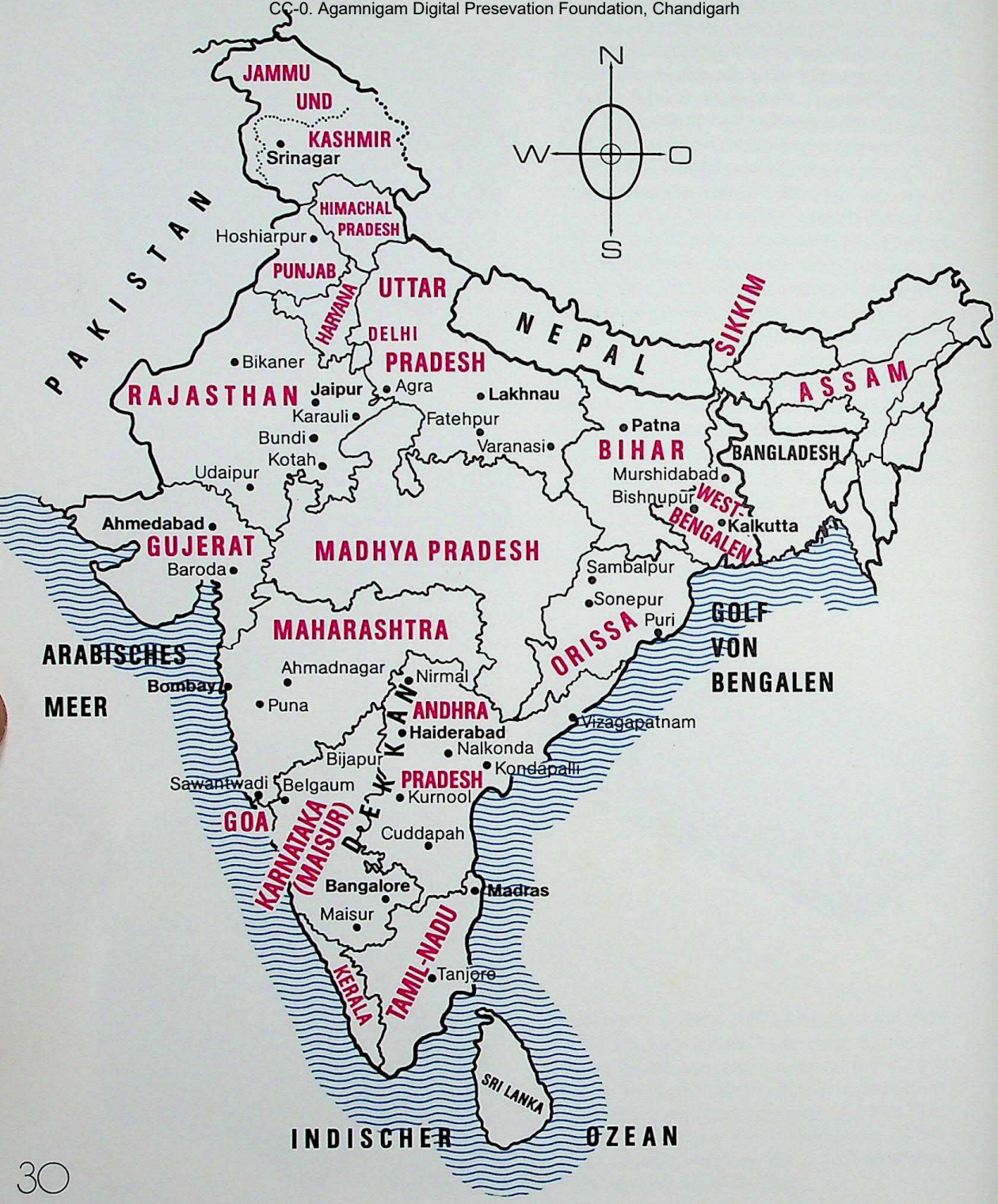
Kat Nr 85

Kat.Nr. 35



Kat.Nr. 73

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh



MOGUL GANJIFA

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation,Chandigarh

Das Mogul Ganjifa ist das in Indien am weitesten verbreitete Spiel. Es besteht aus acht unterschiedlichen Farben, jede Farbe hat zwei Figurenkarten, König (Mir) und Minister (Wesir), sowie zehn Zahlenkarten. Die Werte der Zahlenkarten sind durch die Anzahl der Farbzeichen angegeben. Neben dem Farbzeichen ist jede Spielfarbe durch eine Buntfarbe gekennzeichnet, allerdings ist es oft schwierig einen Unterschied zwischen den Schattierungen einer Buntfarbe festzustellen. König und Minister geben die Reihenfolge der Figurenkarten an. Der König sitzt meist auf seinem Thron, der Minister hingegen reitet auf einem Pferd, Kamel oder Ochsen. Die Farbzeichen bestehen aus stark stilisierten Gegenständen, die der Farbe den Namen geben. Farbzeichen sowie Grundfarbe bleiben innerhalb einer stilistischen Gruppe ziemlich konstant. Die Systematik der Mogul Ganjifa mag folgende Tabelle beschreiben:

Namen u. Reihenfolge der Farben		Farbzeichen	Mir	Wesir
1. Taj	= Krone	Stilisierte Krone	Thronend	Reitend
2. Safed	= Silbermünze oder Mond	Weiße Scheibe = stilisierte Silbermünze	Thronend	Reitend
3. Shamsher	= Schwert oder Säbel	Schwert	Thronend	Reitend
4. Gulam	= Diener oder Sklave	Menschliche Figur	Reitend (Elefant)	Reitend (Ochse)
5. Chang	= Leier	Leier	Thronend	Reitend (Kamel)
6. Surkh	= Goldmünze oder Sonne	Goldscheibe = stilisierte Goldmünze	Sonne über Löwe	Reitend (Löwe)
7. Barat	= Brief oder Dokument	Stilisiertes Schriftstück	Thronend	Reitend
8. Qimash	= Ware oder Stoff	Stilisierter Stoffballen oder Polster	Thronend	Reitend

Für die Grundfarben siehe Tabelle S. 17

Diese Aufstellung des Mogul Ganjifa trifft für die Mehrzahl der bekannten Spiele zu, doch gibt es zahllose Varianten.
Für die Grundfarben und eine eingehende Beschreibung der Mogul Ganjifa, sowie für eine Aufstellung der Varianten nach den einzelnen Landschaften, vgl. S. 15 bis 17.

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Mogul Ganjifa aus Rajasthan

Rajasthan, eine der nördlichen Kulturlandschaften Indiens, hat im Nordwesten Anteil an der Wüste Thar. Im Süden und im Osten ist das karge Bergland Rajasthans fruchtbarer. Es ist das Herzland der Rajputen, einer kriegerischen Volksgruppe, die seit dem 12. Jahrhundert ihr Land und ihre Kultur gegen die mohammedanischen Eroberer verteidigten.

Nachdem im 16. Jahrhundert in Delhi und in Agra das Mogulreich errichtet worden war, gewann die höfische Kultur der neuen Machthaber auch in Rajasthan zusehends Einfluß. Architektur, Kunst, Kultur und Sitten erfuhren eine tiefe Veränderung. Daneben blieben außerhalb der Höfe, in den Dörfern, alte Traditionen erhalten.

Neben anderen Neuerungen kam auch das Kartenspiel, das Mogul Ganjifa, nach Rajasthan. Zuerst wurde es an den Höfen, und in den Burgen gespielt. Hauseigene Maler fertigten die Karten. Im Laufe der Zeit übernahm jedoch auch das Volk das neue Spiel. Dörfliche Malerkasten stellten nun auch Spielkarten her und belieferten Stadt und Dorf mit ihren Produkten.

So stehen neben den kostbaren Spielen der Höfe (Kat.Nr. 10, 11 und 21) die sog. »Bazar-Spiele«, Produkte der dörflichen Kartenmaler. Hier bildeten sich bald bestimmte Formen heraus an denen konsequent festgehalten wurde. Ich unterscheide hier zwei Stilgruppen unter der Bezeichnung Rajasthan I und Rajasthan II. Unter Kat. Nr. 1 und Kat. Nr. 14 und 15 sind die signifikanten Merkmale der jeweiligen Stilgruppe zusammengetragen. Besondere Varianten des Mogul Ganjifa, die vor allem in Rajasthan nachweisbar sind, sind die Tier- und Vogelspiele (Kat.Nr. 18 bis 24).

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

1 MOGUL GANJIFA

Rajasthan
Um 1945

Tempera auf mehrschichtigem Karton, lackiert
Rückseite: Ziegelrot mit weißer Randlinie
ϕ 3,4 cm
96 Blatt (vollständig) in Holzkasten mit Schiebedeckel (10 x 4,5 x 4,6 cm), bemalt mit Blüten und Rauten auf gelbem Grund

Dieses Spiel mit seiner typischen Verpackung ist ein gutes Beispiel für die volkstümlichen Spielkarten des Mogul Ganjifa aus Rajasthan oder aus Uttar Pradesh. Es besteht aus 8 Farben zu je 12 Karten: 2 Figurenkarten (Mir und Wesir) und den 10 Zahlenkarten mit den jeweiligen Farbzeichen eins bis zehn. Die Grundfarben sind – mit unwesentlichen Abweichungen – in vielen anderen Spielen dieser regionalen Ausbildung gleichbleibend. Dieses Spiel kann daher als Beispiel zitiert werden und gehört zu den Spielen Rajasthan I, s. Tabelle S. 17.

Figuren und Farbzeichen sind stark stilisiert. Unter den Farbzeichen sind die Formen für Taj (kegel- oder kreiselförmige Gestalt der Krone), Shamsher (federförmiges Schwert mit dünnem Stil), Qimash (schwarzes, fast rundliches Oval mit weißem Mittelpunkt) und Barat (schwarzes Viereck) typisch für Spiele dieser Gruppe (vgl. Kat.Nr. 2 bis 6). Die Könige (Mir) der Farben 1-3, 5, 7, u. 8 (vgl. Tabelle S. 31) sitzen auf Thronen (Chandeli). Die Throne sind mit einer Rückenlehne sowie einem Baldachin oder Schirm (Chatri) ausgestattet. Besonders typisch für die Gruppe, die anhand unserer Kat.Nr. 1 beispielhaft behandelt wird, ist die Mirkarte der Surkh-Farbe. Auf ihr ist ein laufender Löwe oder Tiger dargestellt, der die Sonnenscheibe trägt. Auch in der Zeichnung der Raubkatze lassen sich einige Gemeinsamkeiten der mit Kat. Nr. 1 beschriebenen Gruppen benennen (z.B. Kat. Nr. 2 bis 6 und 18). Mähne, Bauch, Hinterbeine und Schwanz sind mit einer weißen Linie schattiert. Auch die Haltung der Beine unserer Raubkatze ist jeweils identisch. Man kann deswegen auf ein, unsere Gruppe prägendes

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

gemeinsames Vorbild schließen. Sehr bezeichnend für die Gruppe ist auch die Darstellungsweise der Pferde, die einen vollen, runden Körper und zierliche, äußerst lebhaft gezeichnete Beine und kleine bis mittelgroße Köpfe haben. Hier dienten wohl Mongolenpferde aus Zentralasien zum Vorbild, im Gegensatz dazu die Pferde auf den Karten des Dekkan (Kat.Nr. 25) und des Südens (Kat. Nr. 29), die eher auf arabische Pferde zurückgreifen.

Die Kleidung der Menschen, soweit erkennbar, ist die von höfischen Mogultrachten abstammende, normale Zivilkleidung der Inder im 18. und 19. Jahrhundert.

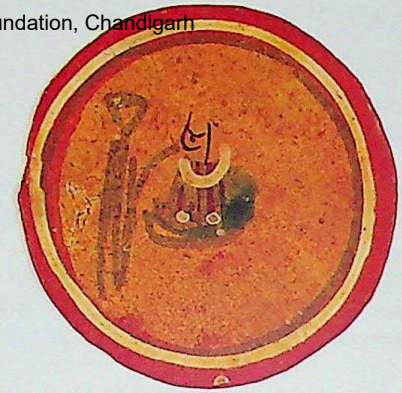
Diese Art Spielkarten kommt aus Rajasthan, oder auch aus angrenzenden Bezirken von Uttar Pradesh. Sie haben Ähnlichkeit mit verschiedenen Spielen im Indian Museum, Kalkutta, für die das Dorf Bindki im Distrikt Fatehpur, Uttar Pradesh (Nr. 4811-SN. 41, Nr. 4813-SN. 90) und die Stadt Karauli, Rajasthan (Nr. 103 04-SN. 58, Nr. 103 05-SN. 59 und Nr. 4810-SN. 42) als Ursprungsorte angegeben sind. Auch Jaipur kommt als Herstellungsplatz in Frage, jedenfalls wurden dort mehrere Spiele dieser Gruppe erworben.

Hersteller dieser Karten sind dörfliche oder städtische Handwerker. Sie sind in den Bazaren von Nord- und Nordwest-Indien erhältlich und typisch für den Bazarstil oder Bazar Kalam (s.S. 10f). Im Jahre 1939 spielten noch ältere Parsidamen in Bombay mit solchen Karten.

Die Grösse der Karten geht auf die britisch-indische Silberrupie-Münze zurück, die sicher zum Ausschneiden der Karten als Form gedient hat.

Lit.: Bielefeld, 1953, S. 12, Abb. 16; Hoffmann, 1972, Abb. 90b; Leyden, Ganjifa, 1949, S. 36/37

Inv. Nr. B 254



2 MOGUL GANJIFA

Rajasthan
Um 1945

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Ziegelrot mit weißer Randlinie
∅ 3,2 cm
96 Blatt (vollständig) in Holzkasten mit Schiebedeckel (11 x 4,5 x 5 cm), bemalt mit Blüten in Rauten auf gelbem Grund

Acht Farben zu je 12 Karten, in Stil und Ausführung fast identisch mit Kat. Nr. 1 und 3. Beachte besonders die kleinen Figuren der Gulam-Farbe, insbesondere Gulam-1 mit Hukah rauchendem Mann, die typisch für die vorliegende Gruppe sind. Das Spiel wurde im Bazar von Jaipur gekauft, vgl. Kat.Nr. 1

Inv.-Nr. B 980

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

3 MOGUL GANJIFA

Rajasthan
Um 1940

Tempera auf mehrschichtigem Karton, lackiert
Rückseite: Ziegelrot mit weißer Randlinie
ø 3,4 cm
96 Blatt (vollständig) in Holzkasten mit Schiebedeckel (9,5 x 5,5 x 5 cm) bemalt mit Blüten und Rauten auf gelbem Grund

Bis auf die Größe unterscheidet sich das Spiel kaum von Kat. Nr. 1.
Lit.: Spielkarten aus aller Welt, Stuttgart 1968, Kat. Nr. 13; P. Trumpf, Die Spielkarte, Stuttgart-Leinfelden, 1957. S. 29

Inv. Nr. A 1103

4 MOGUL GANJIFA

Rajasthan
Um 1945

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit weißer Randlinie
ø 2,1 cm
91 von 96 Blatt erhalten in Holzkasten mit Schiebedeckel (8,5 x 4,2 x 4,2 cm), geschmückt mit Blüten und Rauten auf gelbem Grund

Dieses Spiel gehört zu der unter Kat.Nr. 1 beschriebenen Gruppe. Der Durchmesser der Karten entspricht dem einer britisch-indischen Acht-Annamünze.
Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, S. 37, Abb. 18–20

Inv.Nr. B 981

5 MOGUL GANJIFA

Rajasthan
Erste Hälfte 20. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit weißer Randlinie
ø 4,5 cm
23 von 96 Blatt erhalten in Holzkasten mit Schiebedeckel (9 x 5,5 x 5,7 cm), bemalt mit Blumenbouquets auf karminrotem Grund

Unvollständiges Spiel mit ursprünglich 8 Farben zu je 12 Karten. Die Shamsher-Farbe fehlt ganz. Nach Farbzeichen und Grundfarben sind diese Karten dem Rajasthan Typus I zuzuordnen, jedoch sind folgende Besonderheiten zu vermerken: Alle Zahlenkarten zeigen in der Mitte einen männlichen Kopf, der einen Turban trägt. Dieser Brauch, Zahlenkarten mit männlichen oder weiblichen Büsten, stehenden oder sitzenden Figuren zu schmücken, ist für verschiedene indische Regionen belegbar. Vielleicht waren diese

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

6 MOGUL-GANJIFA

Rajasthan
Erste Hälfte 20. Jahrhundert

Tempera auf Karton aus mehreren Schichten, lackiert
Rückseite: Schildpatt-Imitation
ø 4,1 cm
9 von 96 Blatt erhalten

Figuren ursprünglich in der Anzahl des Kartenwertes dargestellt, wie sich dies bei der Gulam-Farbe (vgl. Kat. Nr. 2, sowie oben Seite 15f) erhalten hat. – Die nach hinten fliehende Form des Turbans läßt sich auch in rajasthanischen Miniaturen des 18. Jahrhunderts nachweisen.
Durch die Linie im unteren Drittel des Kreises wird eine Sockelzone ausgebildet. Die Farbigkeit dieses Segments verstärkt diesen Eindruck.
Das Farbzeichen der Chang-Farbe, die Leier, hat wie in vielen anderen Spielen in Rajasthan deutlich die Form eines Vogels.
Die Zeichnung dieser Karten ist lebendig und flüssig und erinnert an die motivisch unterschiedlichen Karten des Spiels IC 5057 in der Sammlung des Museums für Völkerkunde in Berlin (Dahlem), für welches Amritsar (Panjab) als Herkunftsort angegeben ist, was nicht bedeuten muß, daß die Karten dort hergestellt wurden. Ein Spiel in der Sammlung des Staatlichen Museums für Völkerkunde in München (Kat. Nr. 2154) hat große Ähnlichkeit mit unserer Kat. Nr. 5. Männerbüsten befinden sich auch dort in der Mitte jeder Zahlenkarte. Die Kopfbedeckung ist ein roter Fez. Damit sollten Mohammedaner als Kundschaft angesprochen werden.
Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, S. 37, Abb. 22
Inv.-Nr. B 978

Von den 9 vorhandenen Karten seien die folgenden kurz beschrieben:
Safed-Wesir: Auf einem Pferd mit Schabracke, dazu 7 Begleiter; Shamsher-Wesir: Auf einem Pferd mit roten Beinen (höfische Mode nach 1750) mit 9 Begleitern; Gulam-Mir: Prozession von 2 Elefanten mit 4 Reitern; Gulam-3: Tigerjagd; Gulam-9: Akrobatenvorstellung.
Der allgemeine Stil und die Mir-Karte der Surkh-Farbe mit dem Tiger ordnen diese Karten der Rajasthan-Gruppe I zu (vgl. Kat. Nr. 1).
Die Akrobatenvorstellung, die auf Gulam-9 dargestellt ist, ist in variierter Form auf vielen Spielen nachzuweisen (vgl. Kat.Nr. 7 und 9). Meist zeigt ein Mädchen auf einer Balancierstange ihre Kunststücke, begleitet von Musikanten. Die vielen kleinen Figuren, etwa auf der Tigerjagd oder bei der Akrobatengruppe, sind deutlich durchgezeichnet. Dem Pavillon auf Barat-2 ist ein Garten vorgelagert, der mit diversen zeichnerischen Kürzeln charakterisiert ist.
Derartige Themen gehen auf die rajasthanische Miniaturmalerei des 17. bis 19. Jahrhunderts zurück und sind gewöhnlich größeren und aufwendigeren Karten für einen anspruchsvollen Kundenkreis vorbehalten. Die Reiterprozessionen haben ihre Vorbilder in den Portraitminiaturen von Fürsten und Feudalherren zu Pferde, wie sie zu aber-hunderten in allen Fürstenstaaten Rajasthans seit dem 17. Jahrhundert gemalt wurden (vgl. Archer, 1959, Abb. 53 und 54; Welch, 1964, Abb. 82).
Die vorliegenden Karten lehnen sich eng an ein größeres Spiel (ø 6 cm) an, neben dem sie bei Leyden, Ganjifa, Abb. 40, abgebildet wurden. Die Mir- und Wesir-Karten sind auch

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

dem auf Kamelhaut gemalten Vogel-Ganjifa Kat. Nr. 20 (ø 5,5 cm) so ähnlich, daß man Herkunft aus der gleichen Werkstatt vermuten könnte.
Nicht nur die Rückseite, auch die Vorderseite versucht das kostbare Schildpatt zu imitieren. Deswegen sind die einzelnen Spielfarben nicht durch Buntfarben unterschieden. Auch die häufige Verwendung von Gold soll den Charakter des Kostbaren erhöhen. An diesem Beispiel sieht man gut, wie die von höfischen Künstlern in enger Anlehnung an den jeweiligen lokalen Miniaturstil gemalten Karten von einfachen Kartenmalern nachgeahmt und im Laufe der Zeit umgeformt, vereinfacht und in einen reinen Volksstil überführt wurden.
Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, S. 54, Abb. 40
Inv.-Nr. B 979

7 MOGUL GANJIFA

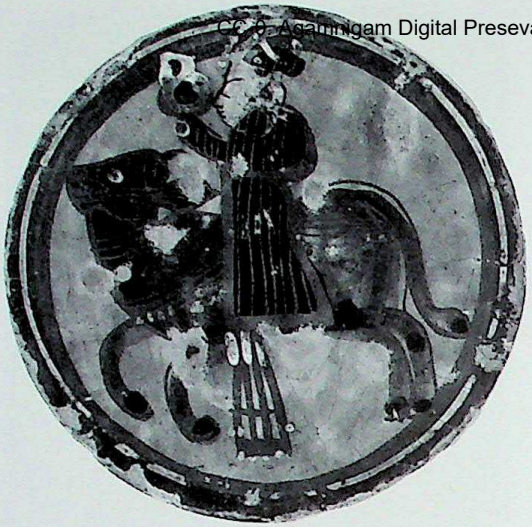
Rajasthan
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton
Rückseite: Rot mit grünem Ornament in der Mitte
6,5 x 4,5 cm, 4 von 96 Blatt erhalten.

Shamsher-Wesir: Karminrot, Wesir zu Pferd mit Begleiter, beide tragen einen Helm; Gulam-10: Gelbbraun, Akrobatengruppe mit Balancierstange (vgl. Kat. Nr. 6 und 9); Barat-Wesir: Rot, Wesir zu Pferd, ein Begleiter; Qimash-Mir: Gelb, Mir auf Thron unter Schirm (Chatri), 2 Diener. Die Motive aller Karten sind unter einem flachen Zackenbogen (Jarokha) angeordnet. Während das Punktmuster in Gold, mit dem der Hintergrund geschmückt ist, auf den Dekkan hinweisen könnte, entsprechen die Grundfarben dem System der Rajasthankarten. Die Qualität der Karten liegt, besonders wegen der sorgfältigen Malweise, über dem Niveau der Volksspielkarten. Sie reicht jedoch nicht an die Erzeugnisse höfischer Malerei.
Inv.-Nr. B 1520

Kat.Nr. 6

CC-0. Asamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh



8 MOGUL GANJIFA

Rajasthan
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit gelber Randlinie
ø 5,3 cm
1 von 96 Blatt erhalten

Gulam-Wesir, der einen schwarz-silber gestreiften Rock (Jama) trägt, reitet auf einem Ochsen. Lokalisierung und Datierung müssen, da die stilistischen und ikonographischen Kriterien nicht spezifisch genug sind, hypothetisch bleiben.

Inv.-Nr. 1976-29

9 MOGUL GANJIFA

Rajasthan
Ende 19., Anfang 20. Jahrhundert

Tempera auf starkem Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit goldener Randlinie
6,3 x 4 cm
2 von 96 Blatt erhalten

Gulam-9: Dunkelgelb, Akrobatenszene mit vier Zuschauern in vornehmer Kleidung. Chang-8: Farbe nachgedunkelt, Leier in Gold. Die Qualität ordnet diese Blätter den Volksspielkarten zu. Lokalisierung und Datierung müssen, da die stilistischen und ikonographischen Kriterien nicht spezifisch genug sind, hypothetisch bleiben.

Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, S. 37, Abb. 16

Inv.-Nr. B 956

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

10 MOGUL GANJIFA

Rajasthan
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit Blüte in der Mitte und weißer Randlinie
ø 4,8 cm
4 von 96 Blatt erhalten

Safed: Schwarz; Farbzeichen Goldscheibe mit rotem Mittelpunkt. Frau im Park, sie füttert Pfauen und Gazellen. Chang: Grün; Farbzeichen Vogel. Frau mit 2 Schwarzbockantilopen im Park. Surkh: Olivgrün; Farbzeichen Goldscheiben mit rotem Rand und dunkelrotem Mittelpunkt. Frau mit Kind und Pfau vor einem Haus. Qimash: Gelb; Farbzeichen Goldscheiben mit blauem Mittelpunkt. Tanzende Frau auf Terrasse mit 2 Pfauen.

Die Zuordnung der 4 Karten zu ihren Ganjifa-Farben wurde auf Grund der Grundfarbe versucht, die sich in Bezug zur Farbskala der Rajasthankarten setzen lassen. Die Farbzeichen sind ungewöhnlich. Die Karten gehören einem Ganjifatyp an, bei dem auf allen Zahlenkarten, neben den Farbzeichen meist nicht thematisch bezogene Bildszenen dargestellt sind (vgl. Kat. Nr. 48). Der Themenkreis dieser Karten ist in Ragmalas (bildliche Darstellung musikalischer Stimmungen) zu suchen, in denen Nayikas (Heroinen) in den verschiedensten Situationen gezeigt werden. Ähnliche Karten finden sich im National Museum Neu Delhi unter der Inv.-Nr. 56.114/1-114. Hier sind mindestens drei verschiedene Spiele vermischt, von denen die meisten einen Durchmesser von 5,1 cm haben, aber die Nummern 56.114/91 bis 114 haben einen Durchmesser von 4,8 cm wie unsere Kat. Nr. 10. Die größeren Karten zeigen herrlich gemalte Jagd- und Tierkampfszenen und Bilder aus der Krishnalegende, die dem Stil nach aus den rajasthanischen Staaten Bundi oder Kotah stammen könnten. Die kleineren Karten entsprechen unserer Kat. Nr. 10 in Farbzeichen, Farben und dargestellten Themen derart, daß man an eine ursprüngliche Zusammengehörigkeit denken muß. Die Karten des National Museums in Neu-Delhi stammen aus der ehemaligen Sammlung Treasurywala in Bombay. Die Karten der Kat. Nr. 10 wurden von einem Händler in Jaipur erworben. Für die Zusammengehörigkeit unserer Kat. Nr. 10 und der Nr. 56.114/91-114 aus Neu-Delhi spricht auch das breite Goldband, das die Umrandung bildet. In den einzelnen Segmenten, die von der Wellenlinie ausgezeichnet werden, finden sich jeweils unterschiedliche stilisierte Blumen und Grasbüschel. Die Frauen tragen die traditionelle Kleidung Rajasthans. Sie besteht aus einem weiten Rock (Ghaghra), Schärpe (Patka), Mieder (Choli) und Schal (Odhni). Die Karten unserer Kat. Nr. 10 und die des National Museums Neu-Delhi dürften aus den Ateliers des Hofes von Jaipur stammen und im Laufe des 19. Jh. gefertigt worden sein. Ein ähnliches, jedoch rechteckiges Spiel war 1949 im Poti Khana-Museum in Jaipur (Rajasthan) ausgestellt, wo die Sammlungen des Maharajas von Jaipur gezeigt wurden.

Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, S. 47

Inv.-Nr. B 1521

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

11 MOGUL GANJIFA

Rajasthan
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton oder Papiermaché
Rückseite: Rot mit weißer Blume in der Mitte
7,5 x 6 cm, achteckig
3 von 96 Blatt erhalten

Vorhanden:
Taj-10, rot: 10 stilisierte Kronen um eine Rosette; Safed-2, schwarz: 2 weiße Enten; Gulam-6, gelb: 6 sitzende Männer.
Die Karten stammen aus einem besonders prächtigen Spiel, das in Format, Farbzeichen und Grundfarben bewußt von der Norm abgeht. Es ist anzunehmen, daß es in einer Hofwerkstatt in Rajasthan gefertigt wurde. Nach Auskunft des Verkäufers stammen die Karten aus dem Besitz der Maharani von Jaipur.

Inv.-Nr. B 1206

12 MOGUL GANJIFA

Rajasthan (?)
19. Jahrhundert

Tempera auf Elfenbein
Rückseite: Blank
6 x 4,5 cm
5 von 96 Blatt erhalten

Der stark abgegriffene Zustand der Karten erschwert ihre Identifikation: Eine Karte zeigt einen thronenden Mir; auf drei weiteren Karten sind die Wesire deutlich erkennbar, einer von ihnen trägt das Barat-Farbzeichen in der Hand; die fünfte Karte ist Gulam-Eins und zeigt einen fischenden Mann.
Die recht hellen und bunten Farben sind ohne Grundierung auf das Elfenbein aufgetragen. Die Kartenfarben sind durch die Farbgebung der Zackenbögen unterschieden. Stilistisch sind die Karten schwer einzuordnen. Ihre Buntheit ist ungewöhnlich. Patan in Gujerat wurde vom Händler, bei dem die Karten erworben wurden, als möglicher Herkunftsort angegeben.

Inv.-Nr. 1977-112

Kat. Nr. 11

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

13 MOGUL GANJIFA

Rajasthan
Erste Hälfte 20. Jahrhunderts

Tempera auf Karton
Rückseite: Rot mit grünem Rand und stilisierter Blüte in der Mitte
6,2 x 4,5 cm
1 von 96 Blatt erhalten

Erhalten ist:
Gulam-8, acht männliche Figuren mit flachen grünen Turbanen und roten Röcken in Bogenrahmen auf gelbem Grund. Rechteckige Karten, deren Format wahrscheinlich auf die durch die Portugiesen eingeführten Karten zurückgeht, finden sich in besserer und teuerer Ausführung. Die billigen, in größeren Mengen hergestellten Karten in Indien haben das traditionelle runde Format bewahrt. Diese Karte gehört sicher zu einem serienmäßig hergestellten Spiel, was aus dem schnell und ohne Schablone hingetupften Farbauftrag für Turban, Rock und Gürtel hervorgeht. Darauf wurde mit routinierten Pinselstrichen das Gesicht aufgezeichnet. Da im Rajasthan die Grundfarbe der Gulamfarbe gelb ist, wurde die Karte nach dort lokalisiert.

Inv.-Nr. 1976-32

14 MOGUL GANJIFA

Rajasthan
20. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit weißer Randlinie
∅ 5,5 cm
96 Blatt (vollständig) in Holzkasten mit Schiebedeckel (11,5 x 7,8 x 7,8 cm), mit Rauten und Blüten auf gelbem Grund bemalt.

Auf Surkh-Mir zieht ein Löwe einen zweirädrigen Wagen, auf dem eine Sonne mit Gesicht und Strahlenkranz sitzt. Die anderen Mir-Karten thronen auf hochbeinigen Chandelis mit Rückwand und Baldachin und sind von vier Höflingen umgeben. Auf allen Zahlenkarten sind Frauenfiguren (tanzend, sitzend, hockend, gefäßtragend usw.) in Gold und Farbe angebracht; sie wurden von einer anderen Hand als die Figurenkarten gemalt. Dieser Kartentyp ähnelt der unter Kat. Nr. 1 beschriebenen Gruppe Rajasthan I in mancher Beziehung, unterscheidet sich aber vor allem in den Farbzeichen der Farben Taj (dreiblätterige Blume), Safed (Lotus) und Chang (vogelförmige Harfe) und dem Stil der Pferde auf den Wesir-Karten. Ich bezeichne diesen Typ als Rajasthan II. Zu dieser Gruppe gehört Kat. Nr. 15 und ein schönes Spiel in der Sammlung Wayland, Pasadena, USA. Eine analoge Unterteilung in Rajasthan I und II kann auch bei Dasavatara-Spielen gemacht werden (vgl. Kat. Nr. 62). Die Musterung der Kästen, in denen die Karten verpackt sind, finden sich in beiden Gruppen. Es handelt sich also nur um Varianten innerhalb eines regionalen Stils.

Inv.-Nr. 1977–127

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

15 MOGUL GANJIFA

Rajasthan
Erste Hälfte 20. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit gelber Randlinie
ø 7,3 cm
10 von 96 Blatt erhalten

Diese Karten haben trotz ihrer Größe manches mit der unter Kat. Nr. 1 beschriebenen Gruppe Rajasthan I gemeinsam, rechtfertigen aber ihre Eingliederung in Gruppe Rajasthan II (vgl. Kat. Nr. 14) durch Abweichungen in Grundfarben, Farbzeichen und Zeichenstil (vor allem der Pferde). Manche Spiele dieser Gruppe, wie auch dieses, zeichnen sich durch ihre Größe aus. Vgl. Kat. Nr. 62, wo eine ähnliche Unterscheidung gemacht wird. Die Turbane auf den meisten Figurenkarten sind im Gegensatz zu Kat. Nr. 14 flach wie Mützen; der Barat-Mir und seine Höflinge tragen einen merkwürdigen Zylinder ohne Krempe.

Inv.-Nr. 1977-113

16 MOGUL GANJIFA

Kashmir
Erste Hälfte 20. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Konzentrisches Blumenmuster mit achteckigem Stern in der Mitte
ø 5 cm
91 von 96 Blatt erhalten in unbemaltem Holzkasten (13,5 x 6,5 x 6,3 cm)

Die Karten zeigen eine kleinteilige, sehr dicht gedrängte Ornamentierung aus floralen Motiven. Gold wird sehr häufig verwendet. Da diese Merkmale auch die Papiermaché-Arbeiten Kashmirs zeigen, ist das Spiel dorthin zu lokalisieren. Die Farbzeichen sind wie Blüten oder Früchte auf Zweigen angeordnet. Sie unterscheiden sich in ihrer Form von den Farbzeichen anderer Regionen. Merlin, 1869, bildete auf Taf. 70/71 ein sehr ähnliches Spiel mit der Beschriftung »Cartes de Kachemir« ab. Die Indische Abteilung des Victoria und Albert Museums in London hat zwei verwandte Spiele: Inv.-Nr. G.C. 4758 von 1883, ø 5, 6 cm und Inv.-Nr. G.C. 4757, ø 5,2 cm, mit einem Paisleymuster auf der Rückseite. Ein Luxusspiel derselben Art befindet sich in der Sammlung des verstorbenen Sir Cowasjee Jehangir Readymoney Bart., Bombay, welches eine ungewöhnliche Größe (ø ca. 10 cm) und hervorragende Ausführung aufweist. Weiter gehört in diesen Zusammenhang das von Nowotny, 1947, beschriebene Spiel »E« des Museums für Völkerkunde, Wien, Inv.-Nr. Post 10/1925, ø 5,6 cm.

Neben der Stadt Srinagar in Kashmir kann auch Hoshiarpur im Punjab als Herstellungsort dieser Gruppe in Betracht gezogen werden.

Abgesehen von den Anfangs beschriebenen stilistischen Merkmalen sind folgende ikonographische Eigenheiten für die Gruppe, zu der auch unsere Kat. Nr. 16 gehört, typisch: Die Farbzeichen Safed und Surkh zeigen als Mond und Sonne Gesichter. Surkh-Mir ist durch eine Sonne über zwei Löwen (bzw. Tigern) gekennzeichnet. Surkh-Wesir ist als ein geflügelter Engel dargestellt, der auf einem Löwen (bzw. Tiger) reitet. Das Farbzeichen Taj, die Krone ist ein blumenähnliches Gebilde. Die Harfe, Chang, ist deutlich charakterisiert.

Lit.: Vgl. Merlin, Paris, 1869, Taf. 70/71; Nowotny, 1949, S. 15–18.

Inv.-Nr. 1977–108

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation,New Delhi

17 MOGUL GANJIFA

Lakhnau (Uttar Pradesh)
Um 1910

Hersteller: Noor Mohamed, Emailleur
Emaille und Tauschierarbeit auf Silber
Rückseite: Blank
⌀ 4,6 cm
2 von 96 Blatt erhalten

Die Farbzeichen dieses Spiels, Halbmond und Dolch, sind vermutlich frei erfunden (vgl. Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 35). Beide Karten sind Probe- oder Ausschußstücke von Silber-Ganjifaspielen, von denen ein vollständiges Spiel 1949 im Kunsthandel in Delhi auftauchte. Es stammte aus der Sammlung eines nordindischen Großgrundbesitzers. Zwei Gold-Emaillespiele, von denen eines heute in der Sammlung der Pierpont Morgan Library, New York, aufgehoben wird, sowie 2 Silberspiele mit Kupfer und Goldintarsien befanden sich damals ebenfalls im Delhischen Kunsthandel. Alle diese Spiele versuchte man in die Mogulzeit zu datieren, zum Teil waren Daten aus dem 15. Jh. in die Kästen gepunzt. Tatsächlich gehören diese Kartenspiele zu einer Gruppe von Silberarbeiten (sog. Birbalsilber), die von einem Meisteremailleur Noor Mohamed um 1910 in Lakhnau für den Juwelier Sarin u.a. Juweliere gefertigt wurden (briefliche Mitteilung von Herrn Karl Khandalavala, Chairman des Prince of Wales Museum in Bombay). Die vorliegenden Stücke wurden 1945 beim Juwelier Sarin in Lakhnau erworben.

Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, S. 36/37

Inv.-Nr. B 959

Bemerkungen über Mogul Ganjifa Varianten mit Vogel- oder Tierfarben

Eine sehr häufige Abwandlung des acht-farbigen Mogul Ganjifa stellen die zahlreichen Spiele dar, in denen die Farbzeichen durch Tiere im allgemeinen, oder Vögel im besonderen ersetzt werden. Dabei bleiben besonders bei volkstümlichen Kartenspielen in Rajasthan und Orissa die Skala der Grundfarben und die Gestaltung der Figurenkarten (Mir und Wesir) der regional üblichen Ganjifaspiele erhalten. Manchmal werden sogar die konventionellen Farbzeichen neben Tieren angebracht.

In kostbaren Spielen, die für anspruchsvolle, meistens wohl fürstliche Kunden gemalt wurden, spiegeln sich die Liebhabereien der Auftraggeber wider, z.B. die Freude an seltenen, in Avarien oder Tiergärten gehaltenen Vögeln und Tieren, oder auch die Jagdleidenschaft. Das erinnert an die für fürstlichen Gebrauch gemalten Hofjagdspiele von Stuttgart und Ambrass im 15. Jh. Die Genauigkeit der Tierdarstellungen in einigen dieser indischen Kartenspiele geht auf die Tierminiaturen der klassischen Mogulkunst zurück. Dagegen ist in den volkstümlichen Karten die Stilisierung der Vögel soweit gegangen, daß eine Benennung der Vogelarten in den wenigsten Fällen möglich ist (1). Der Verdacht liegt nahe, daß sich in diesen Tier- und Vogelspielen ältere, evt. sogar Brettspiele mit Vogel- oder Tierfiguren niedergeschlagen haben. Steine des Pachis (Würfelhalma) gibt es jedenfalls in Vogelform (Patna-Museum, Patna, Bihar). Auch sei an das große Schach mit hundert Feldern erinnert (Shatransh a tammat), das Timur, der Ahnherr der Großmoguln, gespielt haben soll, und in dem Giraffen, Kamele, Nashörner, Elefanten u.s.w. das Brett bevölkerten (2).

In diesem Zusammenhang muß auch auf das achtfarbige Dikpala Ganjifa (s. S. 18) hingewiesen werden, das für seine Tierfarbzeichen die Vahanas (Reittiere) der 8 Herrscher der Himmelsrichtungen der indischen Kosmologie verwendet. Dieses Spiel könnte eine hinduistische Variation des Tier-Ganjifas darstellen. Laut

mündlicher Information werden Spielkarten in gewissen Gegenden Indiens (Rajasthan?) »Chririya« = Vögelchen genannt. Das europäische Farbzeichen Treff heißt in Indien »Chiri«.

1. Die Bestimmung der Vogelarten wurde versucht nach dem Werk: Salem Ali and Dillon, Ripley, Handbook of the birds of India and Pakistan, 10 Bde. Bombay 1968–1974.
2. Ahmed Ibn Arabshah, Tamerlan or Timur the Great, London 1936.

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

18 MOGUL GANJIFA, VOGEL-VARIANTE

Rajasthan
Anfang 20. Jahrhundert

Tempera auf dünnem Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit weißer Randlinie
⌀ 4,5 cm
91 von 96 Blatt erhalten

Bei der nachfolgenden Aufzählung sind die genannten Farben die Grundfarben und die Tiere die Farbzeichen.
Taj: braun, Pfau; Safed: schwarz, weißer Vogel mit gelbem Schnabel (Kuhreiher?); Shamsher: karmin, goldener Vogel mit weiß-schwarzen Flügeln; Gulam: gelb, blauer Vogel mit schwarz-weiß-roten Flügeln; Chang: oliv, weißer Vogel mit schwarz-rotem Flügel (Sarus-Kranich); Surkh: dunkelgrün, goldener Vogel mit rot schwarz-weißem Flügel; Barat: rot, blauer Vogel mit schwarz-weißem Flügel; Qimash: gelb, goldener Vogel mit weiß-rotem Flügel.
Die Grundfarben und die auf den Figurenkarten angebrachten konventionellen Farbzeichen entsprechen genauso wie die Figurenkarten selber dem Schema von Rajasthan I. Die Vogel-Farbzeichen erscheinen nur auf den Zahlenkarten. Sie sind, mit Ausnahme der Pfauen und Kraniche, sehr schematisiert und wenig differenziert dargestellt. Zum Duktus der Zeichnung der Figurenkarten vgl. Kat. Nr. 5 und ein Spiel im Staatlichen Museum für Völkerkunde, München, Nr. 2154 (besonders die Mir-Karten mit König auf Thron begleitet von 4 Untergebenen und die reitenden Wesire).
Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, S. 36, Abb. 5 und 6
Inv.-Nr. B 976

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

19 MOGUL-GANJIFA, VOGEL-VARIANTE

Rajasthan
19. Jahrhundert

Tempera auf mehrschichtigem Papier, lackiert
Rückseite: Rot mit gelber Randlinie
⌀ 5,1 cm
41 von 96 Blatt erhalten in Holzkasten mit Schiebedeckel (11 x 8,5 x 6,8 cm), bemalt

Das Spiel: Bei der nachfolgenden Beschreibung sind die angegebenen Farben die Grundfarben der Karten und die Tiere die Farbzeichen:
Taj: braun, blau-weißer Pfau; Safed: schwarz, weißer Vogel; Shamsher: karmin, schwarzer Vogel (Bulbul?); Gulam: braun-gelb, schwarzer Vogel (Bulbul?); Chang: braun-grün, gelbweiße Entenküken; Surkh: gelb-grün, rote Taube; Barat: rot, weiß-blauer Vogel; Qimash: ocker, gelb-weiße Entenkücken.
Holzkasten: Seiten und Deckel mit Stoff und Papier überzogen und bemalt: Auf dem Deckel zwei Ringkämpfer in lebhafter Bewegung; Seiten: Blumen. Auf einer Seite ein aufgeklebter, z.T. beschädigter Zettel mit Beschriftung in Kannada (kanaresisch, der Sprache des Maisur-Staates), welche nicht zu entziffern ist, aber anscheinend eine Beschreibung des Inhalts mit Zahlenangabe (78) enthält; dazu in Englisch »96«. Der Kasten ist nicht für die vorliegenden Karten bestimmt, da er zu groß ist für den Durchmesser der Karten.
Das Spiel wurde 1940 im Handel in Benares (Banarasi) erworben.

Inv.-Nr. B 975

20 MOGUL-GANJIFA, VOGEL-VARIANTE

Rajasthan
19. Jahrhundert

Tempera auf Leder, lackiert
Rückseite: Goldblume in der Mitte und goldene Randlinien
⌀ 5,5 cm
96 Blatt (vollständig) in Holzkasten mit Schiebedeckel (11 x 6,5 x 6,8 cm), bemalt mit Blumenmuster

Taj: Zahlenkarten: blau/rosa Pfaue, Mir: auf kastenförmigen Thron mit 8 Dienern, Wesir: zu Pferd mit 8 Begleitern davon 3 zu Pferd und 5 zu Fuß. Safed: Zahlenkarten: weißer Schwan oder Reiher mit rotem Kopf; Mir und Wesir wie bei Taj-Farbe. Shamsher: Zahlenkarten: rosa Vogel mit langem Schwanz; Mir und Wesir wie bei Taj-Farbe. Gulam: Zahlenkarten: roter Vogel mit langem Schwanz; Mir: reitet auf Elefant, begleitet von 2 weiteren berittenen Elefanten und Gefolge zu Fuß; Wesir: Reiter auf rotem Ochsen mit Gefolge, wovon 3 zu Pferd und fünf zu Fuß sind. Chang: Zahlenkarten: weiße Taube mit rotem Halsband; Mir: wie Taj-Farbe; Wesir: Reiter auf Kamel mit 8 Begleitern, davon 3 zu Pferd und 5 zu Fuß. Surkh: Zahlenkarten: rote Taube; Mir: Sonnenscheibe auf Löwe mit 8 Begleitern, davon 3 zu Pferd und 5 zu Fuß. Barat: Zahlenkarten: blau weißer Vogel mit langem Schwanz; Mir und Wesir wie bei Taj-Farbe. Qimash: Zahlenkarten: rosa Taube; Mir und Wesir wie Taj-Farbe.
Die Flächen zwischen den Farbzeichen sind mit Rankenwerk aus goldfarbenen Linien geschmückt. Auf den Figurenkarten sind um die namengebenden Personen Mir und Wesir viele kleine Assistenzfiguren versammelt. Die einzelnen Figuren sind sorgfältig ausgeführt. Stilistisch bilden die Karten mit dem bei Leyden, Ganjifa, 1949, S. 37, Abb. 1 und 12 und S. 54, Abb. 40 abgebildeten Spielen und Kat. Nr. 6 eine Gruppe. Vor allem die gleichen Kompositionen belegen dies; vgl. hierzu auch Kat. Nr. 19. Typisch für die Stilgruppe, zu der unser Spiel gehört, sind die kastenförmigen Throne der Mir-Karten. Die Vogelfarbzeichen

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

dieses Spieles sind auf einige Grundformen schematisiert und lassen daher keine genaue Artbestimmung zu. Der Pfau der Taj-Farbe und der Schwan oder Reiher der Safed-Farbe kommen auch bei anderen Vogel-Ganjifa vor, vgl. Kat. Nr. 6.
Das durchscheinende, gelblich-braune Kartenmaterial ist angeblich Kamelhaut, welche in verschiedenen Orten Rajasthans vielseitig verarbeitet wird. Die Figuren sind direkt auf das Leder gemalt, daher fehlt (wie schon bei Kat. Nr. 6) die Grundfarbe. Die Abfolge in der Beschreibung folgt daher den Farbzeichen. Die Gulam-, Chang- und Surkh-Farben sind an ihren, dem normalen Gajifa-Schema folgenden Figurenkarten erkennbar. Erworben 1949 in Jaipur.
Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, S. 37, Abb. 14 und 15, sowie S. 54, Abb. 40

Inv.-Nr. B 977

21 MOGUL GANJIFA, VOGEL-VARIANTE

Rajasthan
Erste Hälfte 19. Jahrhundert

Tempera auf Elfenbein, lackiert
Rückseite: Blank, auf drei Karten Beschriftung in Hindi
9 x 6 cm
6 von 96 Blatt erhalten

Die dargestellten Vögel sind: Der grüne Halsbandsittich (Papagei) mit rotem Punkt auf den Flügeln, die geschwätzige Maina (Myna), das rebhuhnartige Steinhuhn oder Chukor, der Hühnerhabicht, der Flamingo, der in Indien im Golf von Kutch einheimisch ist und der ausländische Kronenkranich. Die beiden letzten Vögel wurden wahrscheinlich vom Kartenmaler in einem zur Hofhaltung gehörigen Avarium gesehen. Die Sittichkarte weicht in Größe, vor allem in den Proportionen (9,3 x 5,6 cm) und der Bemalung des Randes von den übrigen Karten ab. Möglicherweise wurde diese Karte gereinigt. Der die Karte oben abschließende Zackenbogen ist auf drei Karten rot, auf den anderen grün, wodurch vielleicht die »starken« von den »schwachen« Farben unterschieden werden sollten.
Das wertvolle Material und die feine Malweise vermitteln den Eindruck, daß es sich um ein fürstliches Spiel handelt. Die naturnahe Darstellung der Vögel ist von der Mogulkunst stark beeinflußt. Dies könnte auf Bikaner in Rajasthan als Ursprungsort hinweisen.

Inv.-Nr. 1977–114

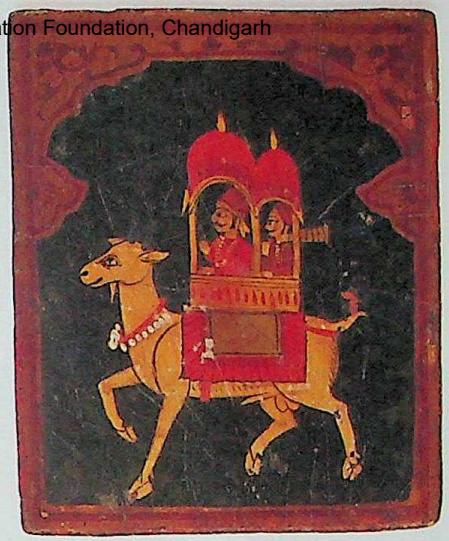
CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

22 MOGUL GANJIFA, TIER-VARIANTE

Rajasthan
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit goldenem Blumenornament in der Mitte
6,5 x 5,5 cm
6 von 96 Blatt erhalten

Vorhanden:
Taj-4 (?), braun, 4 Ziegen unterschiedlicher Färbung; Safed-3 und Safed-6, schwarz, herumspringende Kamele; Shamsher-7, karmin, 7 Pferde unterschiedlicher Färbung; Chang-Wesir, dunkelgrün, der Wesir reitet mit einem Begleiter auf einer Ziege. Surkh-5, hellgrün, herumspielende Löwen.
Die Zuordnung zu konventionellen Ganjifa-Farben basiert auf den Grundfarben. Bei Kat. Nr. 22 handelt es sich um eine, besonders an den rajasthanischen Fürstenhöfen beliebte, Variante des Ganjifa-Spiels, bei dem die Farbzeichen von verschiedenen Tierarten gebildet werden (s. S. 43f). In der Auswahl der Tiere scheint der Phantasie des Auftraggebers oder des Malers keine Grenze gesetzt gewesen zu sein, da auf den bekannten Spielen stets neue Tierserien auftreten. Die Tiere dieses Spiels haben sicher keine mythologische Bedeutung. Sie sind in lebendigen Posen dargestellt und nicht gleichförmig wiederholt und stilisiert. Inv.-Nr. B 1179



Kat. Nr. 22

23 MOGUL GANJIFA, TIER-VOGEL-VARIANTE

Rajasthan
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit weißer Blume in der Mitte und Randlinie
7,8 x 5,6 cm
24 von 192 Blatt erhalten

Von diesem gut erhaltenen Tier-Vogel Ganjifa sind nur 24 der zu erschließenden 192 Karten erhalten. 10 Karten von diesen 24 befanden sich bis 1977 im Besitz Rudolf von Leydens, Wien, der sie dem Deutschen Spielkarten-Museum schenkte (Inv.-Nr. 1977-111). Alle 24 Karten wurden in der Zeit von 1960 bis 1965 in Delhi erworben.
Mit Ausnahme einer Mir-Karte (rotbauchiger Bulbul) sind lediglich Zahlenkarten erhalten. Nach dem roten, bzw. grünen Grund lassen sich die Tier- von den Vogelfarben trennen. Im einzelnen sind erhalten:

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Vierzehn Karten, Inv.-Nr. B 1527; Tierfarben (rot): Tiger-2, Kamel-2 und -9; Pferd-6; Hirsch-2; Stier-9; Vogelfarben (grün): Kronenkranich-4; Saruskranich-8; Tauben-1; (rotbauchiger) Bulbul-4 und Mir; Wellensittich-4; weiße Hühner-3; Elster (?)-2. – Zehn Karten, ehemalige Sammlung von Leyden, Wien, jetzt Inv.-Nr. 1977-111: Tierfarben: Gaja-Sinha-3 = 3 geflügelte Fabelwesen mit Tigerleib und Elefantenkopf; Elefanten-5, -7 und -8; Tiger-3; Stier-7; Eber-2 und -4; Vogelfarbe: (rotbauchiger) Bulbul-8; Wellensittich-2. Zusammen sind 8 Tierfarben und 7 Vogelfarben nachweisbar, eine achte Vogelfarbe ist zu erschließen. Damit liegt ein Spiel mit 16 Farben zu je 12 Karten, insgesamt also 192 Karten vor. Ob mit diesen Karten das normale Mogul Ganjifa-Spiel gespielt wurde oder ein erweitertes, war nicht zu klären. – Das hochrechteckige Feld jeder Spielkarte ist rot, bzw. grün gerahmt, oben wird es von einem schön geschwungenen 8-zackigen Bogen (Jarokha) überfangen. Die Tiere tummeln sich auf Grasboden, die Grasbüschel sind mit goldfarbenen Linien angedeutet. Die Vögel der Vogelfarbe sind nicht so leicht zu bestimmen und einige der hier angegebenen Arten sind fraglich. Der Kronenkranich, der deutlich zu erkennen ist, ist kein indischer Vogel; als Modell muß daher wohl ein in einem fürstlichen Avarium gehaltener importierter Vogel gewesen sein. Auch bei anderen Vogelspielen konnten ausländische Vögel beobachtet werden. Die einzige vorhandene Figurenkarte ist der Bulbul-Mir, der in einem zweiräderigen Wagen ohne Dach sitzt. Er wird von zwei Vögeln gezogen. Der große Turban mit Agraffe des Mir dürfte rajasthanisch sein.

Eine Karte aus der Schenkung von Leyden (Inv.-Nr. 1977-111) zeigt das Fabelwesen Gaja-Sinha (auch Gaja-Virala), das man als einen geflügelten Elefantentiger bezeichnen könnte. Ein solches Fabelwesen scheint gar nicht unter die mit so viel Naturtreue dargestellten Jagd- und Haustiere zu passen. Trotz des Vorkommens des Gaja-Sinha in diesem Spiel und anderer Tierarten, die an und für sich eine mythologische Bedeutung haben könnten (z.B. Elefant, Löwe, Stier, Eber, Pferd), dürfte der Charakter des Spiels weltlich sein. Der Gaja-Sinha ist in der Buch-

malerei des westlichen Indien seit dem 14. Jahrhundert nachweisbar.
CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh
Gaja-Sinhas kommen jedoch auch auf einigen weiteren Spielen in Gesellschaft bekannter Tiere vor, so beispielsweise auf dem prächtigen, auf Elfenbein gemalten Spiel des Baroda Museums (Inv.-Nr. 3427; vgl. Abb. 1 und 2 bei Leyden, Ivory-Playing-Cards, 1956, S. 37/38). Die anderen Farben des Barodaspiels sind: Kamele, Löwen, Steinböcke (Ibex), Antilopen, Stiere, Ziegen und Eber. Im Nationalmuseum in Neu-Delhi befinden sich 10 Karten eines weiteren Spiels (Inv.-Nr. 49.10/61-70) aus unserem Zusammenhang. Es zeigt dieselben Tierarten. In der Sammlung Wayland, Pasadena, U.S.A., befinden sich Karten mit Tierbildern, die denen des Barodaspiels sehr ähnlich sind; sie sind auf Rückseiten von importierten englischen Karten des 18. oder frühen 19. Jahrhunderts gemalt. – Alle Spiele stammen aus dem gleichen stilistischen Zusammenhang, am wahrscheinlichsten ist eine Herkunft aus Rajasthan. Damit ist auch die frühere Lokalisierung des Barodaspiels in den Dekkan hinfällig (Leyden, Ivory-Playing-Cards, 1956, S. 38). Vgl. auch die folgende Kat. Nr. 24.

Lit.: Leyden, Ivory-Playing-Cards, 1956, S. 37 und 38

Inv.-Nr. B 1527 und 1977-111

24 MOGUL GANJIFA, TIER-VOGEL-VARIANTE

Rajasthan
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Ziegelrot mit weißer Blume in der Mitte und Randlinie
6,4 x 4,6 cm
94 von 96 Blatt erhalten

Vgl. die vorige Kat.Nr. 23. Wie dort sind auch hier 2 Farbgruppen: Tiere (hier auf grünem Grund) und Vögel (hier auf rotem Grund) dargestellt. Im Einzelnen:
Leoparden: Lagernde oder laufende Leoparden (oder Chitah = Jagdraubkatzen). Leoparden-Mir: Die vierarmige Göttin Devi fährt in einem zweirädrigen, von Leoparden gezogenen Wagen (Ratha). Gefolgt wird der Wagen von einer hellhäutigen (Shiva) und einer dunkelhäutigen (Vishnu) vierarmigen Figur mit Wedeln (Chauri) und Schwertern. Die Göttin ist mit Zackenkrone und Nimbus ausgestattet. Leoparden-Wesir: Die Göttin reitet auf einem Leoparden. Zwei der vier Arme halten Opferschale und Schwert. Vor ihr Shiva hinter ihr Vishnu, mit den gleichen Attributen wie auf der vorigen Karte.
Hunde: Sitzende, rennende und springende Hunde oder Wildhunde (Dhole). Hunde-Mir: Der hellhäutige, vierarmige Shiva mit einer Haarkrone geschmückt sitzt in einem Wagen, der von 2 Hunden gezogen wird. In zwei seiner vier Arme hält er Schwert und Opferschale. Zwei Wedelträger (Sadhus?) folgen. Hunde-Wesir: Der dunkelhäutige Vishnu – ausgestattet wie der oben beschriebene Shiva – reitet auf einem Hund. Er wird von 2 hellhäutigen Wedelträgern begleitet.
Luchse: Sitzende und laufende Luchse (Caracal). In Rajasthan werden Luchse zur Jagd abgerichtet. Luchs-Mir: Ein bärtiger Fürst mit Nimbus und großem Rajputturban mit Agraffe (vgl. Kat.Nr. 23, Bulbul-Wesir) fährt in einem von Luchsen gezogenen Wagen. Ihm folgen zwei Diener in weißen Jamas und Turbanen mit Wedeln. Luchs-Wesir: Auf einem Luchs

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

reitet ein Wesir, der an einer Blume, die er in der Hand hält, riecht. Ihn begleiten zwei Diener.
Schakale: Spielende, sitzende und laufende Schakale oder Wüstenfüchse; Mir und Wesir entsprechen der Luchsfarbe.
Papageien: Fliegende, zankende und sitzende Papageien. Papageien-Mir: Auf einem Thron sitzt Rati, die Göttin der Liebe. Ihr dunkelgrüner Körper lediglich mit Ketten geschmückt. Das Haar trägt sie offen. Ein Papagei sitzt auf ihrer Hand, ein zweiter zu ihren Füßen. Hinter ihrem Thron stehen 2 Wedelträger in Jamas. Auf dem Papageien-Wesir reitet ein Fürst auf einem Papagei. In der Hand hält er – wie alle anderen berittenen Fürsten auch – eine Blume. Er wird von zwei Dienern begleitet.
Habichte: Fliegende, sitzende und jagende Habichte. Habicht-Mir: Vor dem Thron eines Fürsten sitzt ein Habicht, ein zweiter sitzt auf seiner Hand. Hinter dem Thron zwei Wedelträger. Habicht-Wesir: Ein Fürst sitzt auf einem Habicht; er wird von 2 Dienern begleitet.
Tauben: Sitzende Tauben, vielleicht Wildtauben, mit schwarzem Band am Hals. Tauben-Mir: Eine Taube sitzt vor dem Thron eines Fürsten, hinter dem Thron zwei Wedelträger. Tauben-Wesir: Ein dunkelgekleideter Fürst reitet auf einer Taube, assistiert von 2 Wedelträgern.
Täubchen: Sitzende, zahme Tauben, die für Sport und Vergnügen gehalten wurden. Viele der abgebildeten Vögel plustern sich auf oder spreizen den Schwanz. Täubchen-Mir: Vor dem Thron einer Fürstin sitzen zwei Täubchen; hinter dem Thron eine Dienerin in rajasthanischer Kleidung. Täubchen-Wesir: Eine Dame in rajasthanischer Kleidung reitet auf einem Täubchen. Sie wird von 2 Wedelträgerinnen begleitet.
Unsere Kat.Nr. 24 folgt dem gleichen Prinzip wie die vorige Kat.Nr. 23, lediglich die Anzahl der Farben und damit der Umfang des Spiels ist geringer. Vor die Frage, ob es sich um ein weltliches oder mythologisches Spiel handelt, sind wir ebenfalls wieder gestellt. Der Stil bemüht sich um große Naturtreue. Während bei der vorigen Kat.Nr. 23 lediglich das Fabelwesen Gaja-Sinha aus dem Bereich der Mythologie stammte, sind hier einige Hauptgottheiten des hinduistischen Pantheons vertreten.
Das Spiel stammt wahrscheinlich von einem rajasthanischen Fürstenhof, wo Devi als Hauptgottheit verehrt wurde.

Inv.-Nr. B 388

Mogul Ganjifa des Dekkan

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Eine große Anzahl von Ganjifa-Spielen kann ins Dekkangebiet lokalisiert werden, das heute von den Staaten Maharasthra, Andhra Pradesh und Karnataka (Maisur) gebildet wird. Im Mittelalter wurde diese Region, vor der Eroberung durch Mogulkaiser Aurangzeb, von mohammedanischen Dynastien (Ahmadnagar, Golkonda, Bijapur, Bidar, Berar) beherrscht, die alle berühmte Malerateliers unterhielten. Hier arbeiteten islamische Maler verschiedener Herkunft, und vor allem Telugumaler aus Andhra. Sie integrierten Elemente der älteren südindischen Vijayanagarkunst in die Dekkankunst. Im wesentlichen stand die Kunst der Dekkanhöfe unter dem Einfluß der Mogulkunst von Delhi, die bis ins 18. Jh. stilbestimmend wirkte. Spielkarten feinster Qualität und Originalität und mit sehr unterschiedlichen stilistischen Einflüssen wurden an den Sultanhöfen hergestellt. Die Volksspielkarten wurden von Malern in Zentren der Lackmalerei und anderen dörflichen Produktionsstätten bis in die jüngste Zeit hergestellt. In diesen volkstümlichen Karten kommt verständlicherweise das südindische Element zum Durchbruch. Man kann deutlich einige örtliche Stile beschreiben, deren geographische Zuordnung allerdings noch auf Vermutungen beruht. Nach verschiedenen Angaben produzierten die folgenden Orte im Dekkan Spielkarten:
Nirmal (Bezirk Nizamabad), Haiderabad, Nalkonda und Umgebung, Kurnool, Cuddapah, Nossam (Cuddapah Bezirk), Kondapalli (Bezirk Godavari).
Einen dieser örtlichen Stile erfassen wir in der sog. Nirmalgruppe. Die Karten sind in sehr typischen Kästchen verpackt. Sie wurden oft mit einem goldpunktiertem Hintergrund versehen. Die Rückseiten der Karten zeigen feine Musterungen. Spezifisch ist auch die Darstellung der Pferde: Sie haben lange, dünne und recht steife Beine. Hingewiesen sei schließlich auf die sehr lebhaft illustrierten Gulam-Zahlenkarten. Nirmalkarten werden auch heute noch hergestellt, jedoch hat die Qualität sehr gelitten. Eine zweite Gruppe bilden die Kurnoolkarten. Sie zeichnen sich durch lebhafte Farben, einfachere Kompositionen aus. Die Pferde sind deutlich von denen der Nirmalgruppe zu unterscheiden: Sie sind voller und bewegter. Die Karten der Gulam-Farbe sind mit Figurengruppen übersät, die in Bildzeilen angeordnet sind. In fast der gesamten Massenproduktion der Karten des Dekkan ist die Harfe der Chang-Farbe bis zur Unkenntlichkeit stilisiert und auch die Krone der Taj-Farbe hat eine eigenwillige Form. Namengebend für die Kurnoolgruppe war das Dasavataraspiel des Victoria und Albert Museums, London, Inv.-Nr. G.C. 4759, IM. 493. Nach anderen Dasavataraspielen im Indian Museum in Kalkutta (Inv.-Nr. 4814 und 4816) wurde die hier nicht näher beschriebene Cuddapahgruppe benannt. Sie nähert sich schon sehr dem Typ der Karten von Maisur (siehe Kat.Nr. 39).

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

25 MOGUL GANJIFA

Nirmal (Nizamabad Bezirk, Andhra Pradesh)
20. Jahrhundert

Tempera? Öl? über Metallfolie auf Karton oder Leder, lackiert
Rückseite: Ringe auf Gold und grünes Rautenmuster mit roten Punkten
ø 4,4 cm
96 Blatt (vollständig) in Holzkasten mit Schiebedeckel (19 x 7,5 x 7,3 cm)

Der Holzkasten ist mit Papier beklebt, gemalt und lackiert. Am hinteren Ende des Kastens ist eine Tigerjagd dargestellt, auf den anderen Seiten eine Prozession mit Kamelen, Elefanten, Pferden und Karossen mit viel Fußvolk; auf dem Deckel ein mehrstöckiges Gebäude, in dem eine Göttin mit Krone und Stola steht, davor Adoranten und Musikanten. Alle Figuren tragen das Mogul Hofgewand (!), obwohl ein Hindutempel gemeint ist. Die Inschrift in der oberen linken Ecke in persischer Schrift: »sana at – i nirmal« (= Kunsthandwerk aus Nirmal).

Dieses Spiel kann in Ikonographie und Grundfarben typisch für die im Dekkan hergestellten Spiele gelten. Deswegen wird es ausführlicher beschrieben. Die 8 Farben sind mit folgenden Hintergrundfarben versehen: Taj – olivgrün; Safed – schwarz; Shamsher – helles rotbraun; Gulam – gold; Chang – dunkelgrün; Surkh – karminrot; Barat – orange; Qimash – ocker. Die Mir-Karte zeigt einen thronenden Fürsten, begleitet von vier Dienern. Drei Ausnahmen von dieser Regel sind festzustellen: Der Gulam-Mir reitet auf einem Elefanten. Der Chang-Mir zeigt eine thronende Frau und auf dem Surkh-Mir ist die Sonnenscheibe verbunden mit heraldisch angeordneten Tigern dargestellt. Der Wesir reitet immer auf einem Pferd. Drei Ausnahmen sind wieder zu benennen: Der Wesir der Gulam-Farbe fährt in einem von Ochsen gezogenen Wagen (Ratha); in anderen Spielen reitet er auf dem Ochsen. Der Wesir der Chang-Farbe ist, wie bei der Mir-Karte der gleichen Farbe, eine Frau. Sie reitet auf einem Kamel. Das Pferd des Surkh-Wesir wird von einem Tiger angefallen (vgl. in diesem Zusammenhang Kat.Nr. 39; das Spiel, das stilistisch sehr verschieden ist, zeigt fast die gleiche Ikonographie). Alle Zahlenkarten, mit Ausnahme der Gulam-Farbe, zeigen im Mittelpunkt eine thronende Figur. Die Farbzeichen sind darum angeordnet. Von besonderem Interesse ist die Gulam- (die Menschen-) Farbe: 1 bis 6 zeigen Figuren in oder vor einem Pavillon. Auf 7 sind 2 Toddy- (Palmwein)-Sammler dargestellt. Je einer sitzt auf einer Palme. Unter der Palme trinken 5 Männer den geernteten Saft. Auf Gulam-8 fahren 8 Männer in einem Boot. Gulam-9 zeigt 9 Männer in einem Sekretariat. Gulam-10 stellt 9 Personen vor einem Fürsten dar. Die Personen sind – auch das ist typisch für unsere Gruppe – in zwei Bildzeilen angeordnet.

Stilistisch sind die Karten sowohl durch die Kleinteiligkeit der Motive als auch durch die feine Ausführung gekennzeichnet. Auffällig sind die langen, steifen Beine der Pferde. Statt oder auch zusätzlich zu Konturen sind Linien aus weißen Punkten angebracht. In Verbindung mit dem Muster des Hintergrunds aus goldenen Punkten wird dadurch der Eindruck der Kleinteiligkeit verstärkt.

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Durch die eingangs zitierte Beschriftung des Kastens läßt sich unser Spiel einwandfrei nach Nirmal lokalisieren. Der Imperial Gazetteer, XIII, 1885-87, S. 354, teilt mit, daß in Nirmal im 19. Jahrhundert neben bemalten Möbeln, Spielzeug, Schilden u.a. auch Spielkarten hergestellt wurden.
Der so beschriebenen Stilgruppe lassen sich auch noch die folgenden Spiele zuordnen: Kat.Nr. 26; ein ähnliches Spiel besitzt das Victoria and Albert Museum, London, Inv.-Nr. GC 4753, ⌀ 5,1 cm (vielfigurige Mir- und Wesir-Karten, Zahlenkartenmit je zwei Tieren und einer Figur, Gulam-Zahlen-Karten mit Toddy-Sammlern, Jagd- und Überfallszenen, sowie eingeborene Soldaten in roten, englischen Uniformen); sowie Sylvia Mann, Inv.-Nr. 6015 (6,8 x 4,5 cm), wo auf allen Zahlenkarten Figuren verschiedener Berufsgruppen dargestellt sind: Gaukler, Musikanten, Soldaten usw.
Lit.: Hoffmann, 1972, Abb. 4

Inv.-Nr. B 972

26 MOGUL GANJIFA

Nirmal (Nizamabad Bezirk, Andhra Pradesh)
20. Jahrhundert

Tempera auf Leder, lackiert
Rückseite: Rautenmuster, am Rand durch Linien umfaßt
⌀ 5,1 cm
96 Blatt (vollständig) in Holzkasten mit Schiebedeckel (18,2 x 8,2 x 7,7 cm), bemalt

Variante zu unserer Kat.Nr. 25. Die häufige Verwendung weißer Punktreihen zur Konturierung der Figuren ist ein Stilmittel, das auch auf den Karten aus Kurnool und Maisur wiederkehrt. Auf Gulam-3 sind drei Ringkämpfer dargestellt.

Inv.-Nr. B 1524

27 MOGUL GANJIFA

Nirmal (Nizamabad Bezirk, Andhra Pradesh)
19./20. Jahrhundert

Tempera (?) über Metallfolie auf Leder, mit Papier und Folie überzogen
Rückseite: Schwarz (dunkelgrün?) mit Randlinien
⌀ 4,5 cm
95 von 96 Blatt erhalten

Die Beurteilung der Karten ist durch schlechten Erhaltungszustand erschwert. Nach der Reinigung einiger Karten kam, unabhängig von der Spielfarbe, ein weißer Hintergrund zum Vorschein. Im Gegensatz zu Kat.Nr. 25 fährt der Mir in einem Ratha (zweirädriger Wagen). Der Wesir ist beritten. Die beschriebenen Abweichungen in der Gulam-, Chang- und Surkh-Farbe sind auch in diesem Spiel festzustellen. Gulam-1 zeigt einen Mann, der unter einem Baum sitzt; auf Gulam-2 sind 2 Kämpfer mit Stöcken und Schlagringen dargestellt. Auf Gulam-4 stehen 4 Soldaten; auf Gulam-6 sehen wir 6 Kämpfer. Gulam-5 zeigt eine bekannte Genre-Szene: Ein Edelmann spricht an einem Brunnen mit vier Frauen. Auf Gulam-9 ist eine Durba, eine Audienz, bei einem Fürsten dargestellt. Vgl. Kat.Nr. 31, die diesem Spiel ähnelt.

Inv.-Nr. B 973

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

28 MOGUL GANJIFA

Nirmal (Nizamabad Bezirk, Andhra Pradesh)
19. Jahrhundert

Tempera auf Leder, lackiert
Rückseite: Dunkelgrün mit weißer und schwarzer Linie um gelben Mittelpunkt
ø 4,5 cm
94 von 96 Blatt erhalten in Holzkasten mit Schiebedeckel (16,5 x 6,6 x 6 cm), bemalt

Dieses guterhaltene Spiel von Lederkarten kann der Nirmalgruppe zugeordnet werden, obwohl die Grundfarben merkbar dunkler sind als bei Kat.Nr. 25 und Kat.Nr. 26. Die Taj-Farbe ist braun, statt grün. Thronende Sultane unter Baldachinen mit zwei Höflingen sind auf den Mir-Karten zu sehen. Die eleganten Reiter mit zwei Begleitern auf den Wesirkarten sind stilgerecht. Surkh-Mir zeigt einen Tiger, der eine Antilope attackiert, vor einer großen Sonne mit Gesicht und Strahlenkranz. Die Gulam-Zahlenkarten zeigen Figurengruppen in mehreren Bildzeilen auf Goldgrund. Die anderen Zahlenkarten haben ein kleines Ornament in der Mitte.
Der Schiebedeckel des Holzkastens zeigt eine Dame mit Nebenfiguren vor einem Palast; auf den Längsseiten des Kastens sind Reiterprozessionen, auf der vorderen Schmalseite eine undeutliche Audienzszene und auf der hinteren Schmalseite eine Tigerjagd abgebildet.

Inv.-Nr. 1977-115

29 MOGUL GANJIFA

Kurnool (Andhra Pradesh)
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 4,8 cm
71 von 96 Blatt erhalten in Holzkasten mit Schiebedeckel (14 x 6,2 x 6 cm), bemalt

Unter den 71 erhaltenen Karten befinden sich lediglich 6 Figurenkarten, die Mir-Karten der Safed-, Barat- und Qimash-Farbe (jeweils ein thronender Fürst und ein Diener), sowie die Wesir-Karten der Safed-, Chang- und Qimash-Farbe. Auf dem Chang-Wesir reitet die kanonische Frau auf dem Kamel (vgl. Kat.Nr. 25). Die Pferde der anderen beiden Wesir-Karten haben Unterleib und Beine rot gefärbt, eine Mode, die seit 1750 herrschte (vgl. Kat.Nr. 43). Die Farbzeichen Taj und Chang ähneln eher den Maisur-Karten. Auf den Zahlenkarten der Gulam-Farbe sind lose angeordnete Gruppen sitzender Figuren dargestellt. Einige Männer tragen flache, nach hinten verlaufende Turbane, wie sie auf einigen Miniaturen aus Kurnool belegbar sind, die ins frühe 18. Jahrhundert datiert werden müssen (vgl. Muhammed Ashraf in: Marg 16, (2, IV/4), 1963, S. 62-63, Abb. 2 und 3).
Die Skala der Grundfarben (Taj: dunkles olivgrün; Safed: schwarz; Shamsher: dunkelbraun; Gulam: ocker; Chang: dunkelgrün; Surkh und Barat: rot; Qimash: ocker), die durch die Bevorzugung lebhafter Buntfarben auffällt, unterscheidet sich von der Nirmal-Gruppe (vgl. Kat.Nr. 25) und ist typisch für die Kurnool-Gruppe. Zu dieser Gruppe gehören außer unserer Kat.Nr. 29 die folgende Kat.Nr. 30 sowie die Inv.-Nr. 3387 des Museums für Völkerkunde, Wien (= Nowotny, 1949, Spiel D); die Inv.-Nr. IC 43695 des Museums für Völkerkunde in Berlin-Dahlem; die Nr. 05 der Cary-Collection, Yale University (aus der Sammlung Isaac Falcke, London) sowie mindestens zwei Dasavatara-Ganjifa (Kat.Nr. 66 und 67 und Seite 84f). Für ein Dasavataraspiel dieser Gruppe im Victoria und Albert Museum in London (Inv.-Nr. GC. 4759, IM. 493) ist die

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

30 MOGUL GANJIFA

Kurnool (Andhra Pradesh)
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 5,4 cm
83 von 96 Blatt erhalten in Holzkasten mit Schiebedeckel (16 x 7 x 6,5 cm), bemalt

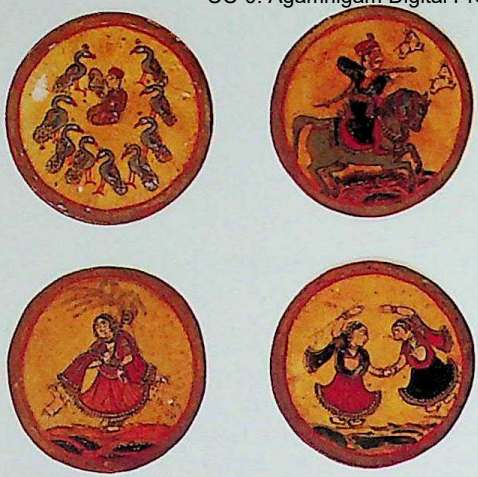
Lokalisierung nach Kurnool gesichert.
Die Mischung von südindischen und dekkanischen Elementen würde dieser Zuordnung entsprechen, wie auch die oben beschriebenen Turbane. Eine Malschule hat es in Kurnool seit Anfang des 18. Jahrhunderts gegeben, die für mehrere Generationen von Nawabs arbeitete. Kurnool war bekannt für seine feinen Baumwollgewebe (Kandnool), die dem Ort den Namen gaben (V.K. Bawa und Syed Mohiuddin, Rulers of the Centres of Deccani Paintings, in Marg 16, (2,V), 1963, S. VII).
Auch die Bemalung des Kastens spricht für die hier vorgenommene Zuordnung: Die Oberseite zeigt eine feingemalte Frauengestalt in Dekkani-Kleidung. Sie steht mit erhobenem rechten Arm unter einem weidenartigen Baum; auf den Seiten Waldlandschaft mit Tigern, Antilopen und Jägern in deutlich südindischem Stil; die Kombination von Dekkani-Miniaturstil in der Frauengestalt auf dem Deckel und dem populären südindischen Stil der Jagdszenen scheint typisch für die ganze Gruppe.

Inv.-Nr. A 1105

Dieses Spiel ist eine Variante zur vorigen Kat.Nr. 29. Die Mir-Karten zeigen Sultane auf flachen Thronen mit drei Höflingen. Die Palastarchitektur ist so schematisiert, daß sich drei Bildzeilen ergeben. In diesen Bildzeilen sind auch die Figuren der Gulam-Farbe angeordnet. Sie tragen allerdings keine Kurnool-Turbane (vgl. Kat.Nr. 29). Die Skala der Grundfarben ist bunter als die der vorigen Kat.Nr. 29, der Unterschied zur Nirmalgruppe somit noch deutlicher.
Auf dem Deckel des Kastens ist eine feingemalte Frauengestalt in Dekkani-Kleidung und Nimbus dargestellt (daher ist sie wohl heilige Person). Sie ist fast identisch mit der Deckelfigur der Inv.-Nr. 3387, Museum für Völkerkunde, Wien. Auf den Seiten des Kastens Waldlandschaft mit Tigern, Antilopen, Hasen; auf der hinteren Seite eine thronende Figur.

Inv.-Nr. B 1535

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh



31 MOGUL GANJIFA, VOGEL-VARIANTE

Dekkan
19. Jahrhundert

Tempera (?) auf Elfenbein, lackiert
Rückseite: Rot mit weißer Blume in der Mitte
ø 4,2 cm
96 Blatt (vollständig) in Holzkasten mit Schiebedeckel (15,7 x 6,3 x 4,2 cm), bemalt

Die Mir- und die Wesir-Karten folgen im Wesentlichen dem im Kat.Nr. 25 beschriebenen Schema; der Wesir wird allerdings – bis auf die Gulam-Farbe, wo er im Ochsenwagen fährt – bei der Jagd mit Pfeil und Bogen, Spieß oder Flinte gezeigt. Während auf den Figurenkarten nur die konventionellen Farbzeichen sind, zeigen die Zahlenkarten – wieder mit Ausnahme der Gulam-Farbe – Vögel (vgl. hierzu Kat.Nr. 35).
Im Einzelnen: Taj = rote Tauben; Safed = Schwäne; Shamsher = blaue Tauben; Chang = Pfauen; Surkh = Kernbeißer (?); Barat = grüne Sittiche; Qimash = weiße Tauben. Im Mittelpunkt der Karte sitzt jeweils ein Mann, der je ein konventionelles Farbzeichen hält. Die Zahlenkarten der Gulam-Farbe zeigen: Eine Frau, die die Vina, ein Saiteninstrument, spielt. Sie ist in Rock, Mieder und Schal gekleidet (Gulam-1); zwei Frauen beim Phugari-Tanz (Gulam-2), zum Phugari-Tanz siehe auch: Mittalin: Marg 16, (2, I), 1963, S. 20, Abb. 7. Sitzende, sich unterhaltende Männer (Gulam-3 und -6); Pachis-Spieler (Gulam-4); Akrobaten (Gulam-5); Durbar, Audienz bei einem Fürsten (Gulam-7); Tigerjagd (Gulam-8); Männer und Frauen in einem Pavillon (Gulam-9) sowie Männer, die einer tanzenden Frau zusehen, angeordnet in zwei Bildzeilen (Gulam-10).
Auf dem Deckel des Kastens ist eine reich geschmückte Dame unter einem Baum dargestellt. In der rechten Hand hält sie eine Rose. Sie trägt Dekkani-Kleidung mit Rock, Mieder und vor der Brust verschlungenem Schal (Khada dupatta). Die Zeichnung ist etwas unbeholfen. Auf den Seiten: Jagdszenen mit Tigern, Antilopen, Hasen usw.
Die Lokalisierung dieses Spieles ist schwer. Das kostbare Material deutet auf einen vornehmen Kunden, vielleicht einer der zahlreichen Dekkanfürsten des späten 18. oder des 19. Jahrhunderts. Haiderabad und Umgebung erscheint am wahrscheinlichsten, man könnte auch an Shorapur denken, wo südlicher Einfluß (vgl. Bemalung) bestimmend war.

Inv.-Nr. B 1204

32 MOGUL GANJIFA

Dekkan (?)
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton aus mehreren Schichten Makulatur, lackiert
Rückseite: Rot mit weißer Blume in der Mitte
ø 5,9 cm
4 von 96 Blatt erhalten

Taj-Wesir: dunkel, nicht eindeutig bestimmbare Farbe; der Wesir ist reitend dargestellt, das Farbzeichen eine Blume. Shamsher-10: karmin; dargestellt sind Männer beim Tanz, das Farbzeichen ist ein Schwert. Chang-5:

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

33 MOGUL-GANJIFA, ZWÖLF-FARBEN-VARIANTE

Dekkan (Nalkonda-Bezirk?)
20. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 4 cm
144 Blatt (vollständig) in Holzkasten mit Schiebedeckel (30 x 6,2 x 6,2 cm), bemalt mit Blumenmuster

dunkel, nicht eindeutig bestimmbare Farbe; dargestellt sind Mädchen beim Tanz, das Farbzeichen ist ein Vogel. Surkh-8: dunkel, nicht eindeutig bestimmbare Farbe; dargestellt sind Frauen am und im Wasser, das Farbzeichen ist eine Goldscheibe.
Die Wertangabe auf diesen Karten ist ungewöhnlich: Lediglich ein Farbzeichen im Mittelpunkt gibt die Spielfarbe an, der Zahlenwert wird durch die Anzahl der Figuren bezeichnet. Auch die Farbzeichen selbst sind ungewöhnlich: Während der Vogel für Chang aus der vogelförmigen Harfe entstanden sein mag, ist die Blume eine verbreitete Variante für die Taj-Farbe. Die Zuordnung nach dem Dekkan ist nicht gesichert. Die Makulatur aus der die Karten bestehen ist in Hindi beschrieben. Es handelt sich wohl um Papiere aus der Verwaltung. Zwei Karten desselben Spiels befinden sich in der Sammlung Wayland, Pasadena. Inv.-Nr. B 1201

Bei diesem Spiel treten zu den normalen acht Farben noch vier weitere, die scheinbar frei erfunden sind. Die Mir-Karten zeigen sitzende Sultane in überdachten Pavillons, zu denen Stufen führen; das Dach wird von flakonförmigen Säulen, wie sie für die spätere Mogul-Architektur auch in Rajasthan und im Dekkan typisch sind, getragen. Neben dem Mir stehen 2 oder 3 Bediente. Eine Ausnahme ist der Surkh-Mir. Hier erscheint eine ovale, schnurrbärtige Sonnenmaske über 2 chiastischen Tigern. Die Wesir-Karte zeigt jeweils einen Reiter mit 2 bis 3 Läufern; der untere Teil des Kartenrundes ist durch eine horizontale Blumenleiste abgetrennt (vgl. die Sawantwadi-Karten Kat.Nr. 71). Die Werte der Zahlenkarten sind mit arabischen Ziffern zusätzlich zu den Farbzeichen numeriert. Die Farbzeichen für Taj und Chang sind sehr unkonventionell. Zu den bekannten 8 Farben auf ihrem kanonischen Grund folgen weitere vier Farben: 9: Becher auf gelb; 10: Flaschen auf schwarz; 11: Pfauen auf rot und 12: Blumen auf gold.

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigath

Dieses Spiel ist ein Zeichen dafür, daß 12-Farbenspiele in Orissa, Maisur und anderen Orten noch bekannt und in Benutzung waren. Daß für die vier Zusatzfarben die in Indien (besonders im Dekkan) bekannten portugiesischen Karten einen Einfluß haben, sollte als Möglichkeit vermerkt sein. Die Zeichnung unseres Spiels ist recht primitiv und gleicht den volkstümlichen Malereien im Dorfe Cheriyal im Bezirk Nalkonda (SW von Stadt Haiderabad), die Jagdish Mittal in Marg XVI, 1963, Portfolio 3, Abb. 15 und 16 abbildet. Sowohl die Anwendung von Schraffuren, wie die Zeichnung von Menschen, Tieren und Architektur stimmen überein. Die Herkunft dieses Spieles ist wohl in der weiteren Umgebung von Haiderabad zu suchen.

Inv.-Nr. 1977–109

Kat.Nr. 34

34 MOGUL GANJIFA

Dekkan
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot
2,9 x 2,3 cm
81 von 96 Blatt erhalten in Holzkasten mit Schiebedeckel (12,3 x 4,7 x 3,6 cm), bemalt

Holzkasten und Schiebedeckel sind mit Stoff bezogen und mit goldener Farbe bemalt. Auf dem goldenen Grund sind rosa Lotosblumen in Reihen gemalt.

Diese reizvollen Karten haben trotz ihrer Briefmarkengröße Figuren in sehr feiner Zeichnung und ausgearbeiteten Details aufzuweisen. Das rechteckige Hochformat ist oben mit einem sechszackigen Bogen abgeschlossen. Die dunklen Grundfarben weichen vom üblichen Kanon ab. Die Farbzeichen folgen den im Dekkan üblichen Formen. Sie sind wie Früchte in Zweigen angeordnet, die mit Goldfarbe gezeichnet sind.

Auf folgende Karten sei besonders hingewiesen: Taj-Mir sitzt auf einem Thron, der von einem Baldachin überfangen ist. Ihm zugeordnet sind zwei Bediente. Sein Wesir reitet ein weißes Pferd, er hat die Hand zum Gruß erhoben, vor ihm ein Läufer. Der Surkh-Mir zeigt die kanonischen heraldisch angeordneten Tiger vor der Sonnenscheibe. Der Qimash-Mir sitzt auf einem Thron, der von einem Chatri überfangen wird, ihm sind zwei Bediente zugeordnet. Die Gulam-2 zeigt zwei Faustkämpfer mit Schlagringen, die 4 der gleichen Farbe vier Pachis-Spieler. Alle tragen die Mogulhofkleidung des Dekkan mit kurzen und langen Jamas, konventionellen Turbanen und solchen des flachen sog. Tipu-Sultan-Typs. Der Gesamthabitus dieser Karten läßt eine Herkunft aus einem der vielen Dekkanzentren vermuten, doch ist auch Maisur, wo sie 1967 erworben wurden, nicht ganz auszuschließen.

Inv.-Nr. 1977–110

CC-0. Jaanmigarh Digital Presevation Foundation, Chandigarh

35 MOGUL-GANJIFA, VARIANTE

Haiderabad (Andhra Pradesh)
1897

Auftraggeber: Nawab Ajmat Jung Bahadur
Öl und Tempera auf Elfenbein, lackiert
Rückseite: Zweig mit roter und weißer Rose
ø 4,7 cm
96 Blatt (vollständig) in Elfenbeinkasten mit Schiebedeckel (15 x 5,6 x 5,9 cm), bemalt

Auf der Innenseite des Deckels befindet sich eine Beschriftung in Persisch: »Dieses Ganjifa-Spiel wurde nach den Ideen von Nawab Ajmat Jung Bahadur, dem Besitzer dieses Ganjifa, gemacht im Monat Ramjam 1312 Hijri (1897). Für die Herstellung dieses Ganjifa wurden 600 Hali Rupien, Haiderabad Währung, gezahlt.«
Aus dieser Beschriftung geht hervor, daß es sich bei dem Spiel um eine Sonderanfertigung handelt. Tatsächlich zeigen alle Zahlenkarten erotische bzw. pornografische Motive. Das Farbzeichen erscheint auf den Zahlenkarten jeweils nur einmal. Jeder Farbe – mit Ausnahme der Gulam-Farbe – wurde ein Vogel zugeordnet (vgl. hierzu Kat.Nr. 31). Diese zugeordneten Vögel erscheinen in der Anzahl, die dem Zahlenwert der jeweiligen Karte entspricht. Im Einzelnen entspricht dem Hut der Farbe Taj ein Hahn; der Silberscheibe der Farbe Safed ein Schwan; dem Schwert der Farbe Shamsher eine Krähe. Die Gulam-Farbe, die traditionell als Farbzeichen Menschen in bestimmten Posen zeigt, ist in unserem Spiel mit pornografischen Szenen ausgestattet. Gulam-10 zeigt den Nawab mit 9 Gespielinnen. Die letzten vier Farben entsprechen wieder dem Rhythmus der ersten drei. Die Harfe der Chang-Farbe ist durch eine Vina, ein Musikinstrument ersetzt. Ihr ist der Pfau zugeordnet. Die Goldscheibe der Surkh-Farbe ist als Kreis mit einem roten Punkt gegeben. Ihr entspricht der Vogel Maina. Das Dokument der Barat-Farbe wurde als rosa Brief dargestellt. Ihm zugeordnet ist ein Papagei. Qimash, das Kissen, wurde durch eine Nelke ersetzt. Ihr entspricht eine Ente. Zudem ist auf allen Zahlenkarten eine nackte

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Frau in mehr oder minder aufreizender Pose dargestellt. Die Mir-Karten zeigen Könige auf Thronsesseln. Die Könige sind mit dem Porträt des Nawabs und seiner Freunde ausgestattet. Die Wesir-Karte zeigt einen Reiter, mal als Jäger, mal als Drachentöter. Den Surkh-Mir bildet der kanonische Löwe, dem naturalistischen Habitus des Spiels entsprechend, schlägt er eine Antilope.

Auf dem Schiebedeckel des Kästchens ist eine Dame, die sich auf ein Tischchen stützt, dargestellt. Sie trägt die Kleidung der Entstehungszeit unseres Spiels: Choli (Mieder), Kurta (Hemd), Dupatta (Schal) sowie Pyjamas aus durchsichtigen Stoffen. Die übrigen Seiten sind mit Jagd- und Sportszenen, sowie Tier- und Pflanzenbildern versehen. Das Kästchen ist mit einem Schieber unterteilt, so daß die Karten einer Farbe – wohl der Gulam-Farbe – gesondert Platz haben. Auf dem Schieber ist eine nackte Frau unter zwei Bäumen abgebildet.

Sowohl die erotischen und pornografischen Motive der Karten als auch die Bemalung des Kastens folgt europäischen Vorlagen. Der Bemalung des Kästchens liegen englische Sportstiche, deutsche Öldrucke und japanische Grafiken zugrunde. Die Szenen der Karten folgen Pariser Postkarten der damaligen Zeit. Bemerkenswert ist die Bemalung der Rückseiten: obwohl sie mit einem schwierigen Motiv ausgestattet sind, gleichen sie einander, so daß kein Spielbetrug möglich ist. Der Preis von 600 Hali Rupien ist für die damalige Zeit erheblich. Er entspricht jedoch der minitiösen Arbeitsweise, in der das Spiel ausgeführt ist. Da der Nawab seine und seiner Freunde Liebhabereien dargestellt haben wollte, brauchte er eine Malerwerkstatt, die jedes Detail naturnah wiedergeben konnte. Ein ähnliches Spiel mit ähnlichen Karten und gleicher Provenienz befindet sich im National Museum, Neu-Dehli (Inv.-Nr. 56.160/15).

Inv.-Nr. B 1073

36 MOGUL GANJIFA

Dekkan
Ende 18./Anfang 19. Jahrhundert

Öl und Tempera auf Elfenbein, lackiert
Rückseite: Roter Rand und Blumenornament in der Mitte
6,5 x 4,2 cm
2 von 96 Blatt erhalten

Der Barat-Wesir reitet auf einem Pferd, das Farbzeichen hält er in der Hand. Ein Läufer begleitet ihn. Der Qimash-Mir sitzt auf einem flachen Thron, auch er hält das Farbzeichen in der Hand. Hinter seinem Thron steht der kanonische Diener mit Palmwedel. Es ist anzunehmen, daß die beiden Karten aus einem der Fürsten- oder Gouverneur-Hofhaltungen im Dekkan stammen; die Datierung in das späte 18. oder frühe 19. Jahrhundert ist aus stilistischen Gründen möglich.

Inv.-Nr. 1976–30

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

37 MOGUL GANJIFA

Maisur
19. Jahrhundert

Eingefärbte Gravur in Elfenbein
Rückseite: Blank
ø 5,8 cm
71 von 96 Blatt erhalten in Holzkasten mit Schiebedeckel (19,5 x 8 x 7 cm), unbemalt

Die Mir-Karten zeigen Sultane auf achteckigen Thronen mit hoher Rücken- und auffallenden Seitenlehnen, keine Bedienten. Die Mir-Karte der Surkh-Farbe trägt die kanonische Sonnenscheibe über dem springenden Löwen. Die Wesir-Karten zeigen den Reiter ohne Läufer. Die Pferde entsprechen einem südindischen Typus. Der Gulam-Wesir reitet auf einem Ochsen, ér hält eine Keule. Die Farbzeichen folgen dem Kanon. Lediglich Taj und Chang weichen von der Norm ab, wahrscheinlich weil die ursprüngliche Bedeutung nicht bekannt war. Gekleidet sind die Figuren in der üblichen Mogulmode. Es gibt sechs verschiedene Turbanarten, darunter der flache sog. Tipu-Sultan-Turban, typisch für den Süden Indiens. Die feingravierten Linien sind mit rot und grün eingefärbt. Bemerkenswert sind die Randverzierungen, die alle verschieden sind. Sie sind dem rechteckigen, in Bein gravierten Dasavataraspiel Kat. Nr. 70 so ähnlich, daß eine Herkunft aus derselben Gegend anzunehmen ist. Da Kat.Nr. 70 nach Maisur lokalisiert werden muß, kann dies auch für unsere Kat.Nr. 37 angenommen werden.

Inv.-Nr. A 1106

38 MOGUL GANJIFA

Maisur
19. Jahrhundert

Reliefiertes, bemaltes Elfenbein
Rückseite: Blank
6,8 x 4,4 cm
21 von 96 Blatt erhalten

Neben Zahlenkarten aller Farben sind zwei Figurenkarten erhalten: der Barat-Mir und der Shamsher-Wesir. Der Mir ist als Sultan dargestellt, der auf einem hohen Thron mit geschwungener Rückenlehne und Chatri sitzt. Er wird von den kanonischen Bedienten flankiert. Der Wesir reitet mit gezogenem Schwert auf einem Pferd, begleitet vom Läufer. Von den Farbzeichen zeigen lediglich Taj und Chang Sonderausbildungen. Auf Gulam-3 ist eine Gruppe von 3 Männern bei einer Beschäftigung, die nicht genau zu identifizieren ist, dargestellt. Sie tragen Hoftracht. Die Kleidung aller Figuren ist die konventionelle Mogultracht. Unter den verschiedenen Turbanen ist auf Gulam-3 ein Tipu-Sultan-Turban dargestellt. – Die Reliefs waren ursprünglich wohl alle bemalt, jedoch sind nur noch Farbspuren erhalten. Deswegen sind auch die Grundfarben nicht mehr zu erkennen.
Nur Safed und Surkh zeigen Reste von schwarzer und roter Grundfarbe, Qimash eventuell gelb; die Farbzeichen haben vorherrschend eine Einfärbung in Grün, doch sind auch Spuren von Gold zu erkennen. Die Hintergründe der Figurenkarten sind mit reliefiertem Rankenwerk gefüllt. Die Zackenbögen haben andere Farben als der untere Kartenteil.
Ein Dikpala-Spiel ähnlichen Stils befindet sich in der Sammlung Devan Bahadur Jalan, Patna (vgl. Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 39), das aus ikonographischen Gründen nach Maisur lokalisiert werden muß.
Lit.: Leyden, Indische Kartenspiele, 1950, Abb. 57-60

Inv.-Nr. B 952

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Kat.Nr. 38

39 MOGUL GANJIFA

Maisur (Karnataka)
19. Jahrhundert

Öl? Tempera? über Metallfolie auf Karton, lackiert
Rückseite: Orangerot mit gelber Blume in der Mitte und Randlinie
ø 6,5 cm
95 von 96 Blatt erhalten

Die Grundfarben aller Karten liegen in einem Spektrum von Rot über Rotbraun und Braun bis Schwarz. Im einzelnen zeigt: Taj ein dunkles Oliv-grün, Safed Schwarz, Shamsher ein dunkles Rot, Gulam ein Siena-braun, Chang Schwarz, Surkh ein dunkles Zinnoberrot, Barat und Qimash je ein helles Rotbraun. Die Mir-Karten zeigen Sultane auf Thronen mit eckiger Plattform, gefächerter Rückenlehne und großem Polster (Takech), darüber der Baldachin (Chatri); flankiert werden sie von den kanonischen Dienern mit Wedel (Morchhal) und Grussgestus. Dem Kanon entsprechen auch die Abweichungen: der Gulam-Mir reitet auf einem grünen Elefanten, der Chang-Mir ist eine Frau und die Surkh-Mir-Karte zeigt die heraldisch angeordneten Tiger unter der Sonnenscheibe. Der Wesir reitet immer auf einem Pferd, die Hand hat er im Grußgestus erhoben. Die kanonische Ausnahme ist wiederum der Gulam-Wesir, er reitet auf dem Ochsen. Die Chang-Farbe zeigt auch auf der Wesir-Karte eine Frau; sie reitet auf einem Kamel (vgl. Kat.Nr. 25 mit sehr ähnlicher Ikonographie). Die Form der Farbzeichen entspricht dem Kanon, Taj und Chang sind so im Dekkan üblich. Die Anordnung der Schwerter der Shamsher-Farbe ist von 10 bis 5 konzentrisch, von 5 bis 1 fächerförmig. Bemerkenswert sind wieder die Figuren der Gulam-Farbe: die Vier zeigt die üblichen Pachis-Spieler, Drei die Akrobaten, Zwei die Faustkämpfer und Eins einen Thronenden. – Alle Karten sind mit einem breiten, gemusterten Rand versehen. Die Hintergründe sind in Gold punktiert. Durch die der Farbe unterlegte Metallfolie bekommen die Karten einen metallischen Glanz. Sowohl die Konturierung wie auch die Dekoration mit weißen Punkten ist typisch für die aus Maisur stammenden Karten. – Die Kleidung entspricht der Mogulhoftracht. Bemerkenswert sind die Frauenkleidungen mit Rock, Mieder und langem Schal, der um den Kopf, die Brust und beide Arme geschlungen ist. – Das Spiel stammt aus einer guten Werkstatt, die wahrscheinlich für den Palast des Maharajas arbeitete.
Lit.: Leyden, Chad, 1973, Taf. 2

Inv.-Nr. B 974

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Kat.Nr. 39

40 MOGUL GANJIFA

Südlicher Dekkan oder Maisur
19./20. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Dunkelrot
ø 5,9 cm
14 von 96 Blatt erhalten

Die erhaltenen Karten zeigen eine identische Ikonographie wie die vorige Kat.Nr. 39. Unter den Mogulkostümen fällt ein Turbantypus auf, der ein nach vorne gerichtetes, hornartiges Oberteil hat, das in Rajasthan als Khanjadar bekannt ist. Der volkstümliche Stil der Karten ist von großer Lebendigkeit. Die Verwendung weißer Punktreihen läßt an Maisur als Herkunftsort denken. Inv.-Nr. B 1529

41 MOGUL GANJIFA

Dekkan (Haiderabad?)
17./18. Jahrhundert

Lackmalerei auf Schildpatt
Rückseite: Goldblume in der Mitte und doppelte Randlinie
ø 6 cm
6 (fragmentiert und vollständig) von 96 Blatt erhalten

Die Karten wurden 1949 im Kunsthandel in Delhi erworben. Bei der Erwerbung war das Spiel nicht mehr komplett. Neben den Karten unserer Kat.Nr. 41 gab es noch andere, die bei dem Händler verblieben, sie wurden jedoch fotografiert. Folgende Karten sind vorhanden: Von der Taj-Farbe zwei Bruchstücke, auf dem einen sind zwei Sitzende zu sehen, auf dem anderen ein Stehender, vor ihm eine Hand mit einer Krone. Von der Safed-Farbe ist der Wesir erhalten. Er ist, wie dies üblich ist, als Reiter gekennzeichnet, den ein Läufer begleitet. In der Hand hält er das Farbzeichen, eine Silberscheibe. Auch die Gulam-Vier ist vollständig erhalten. Wir sehen auf ihr vier Ringkämpfer, zwei im Kampf. Der Dritte ist als Trommler dargestellt, der Vierte hat, vielleicht um die Kämpfenden zu ermuntern, die Hände erhoben. Der Chang-Wesir, ebenfalls vollständig erhalten, entspricht dem Kanon: eine Dame reitet auf einem Kamel, in der Hand das Farbzeichen, die Leier. Begleitet wird die Reiterin von einem Läufer. Von der Surkh-Farbe befinden sich zwei Karten in der Leinfeldener Sammlung: Die Surkh-Eins zeigt einen Mann, der mit Pfeil und Bogen auf einen Vogel zielt. Die Surkh-Fünf ist ein Fragment. Zu sehen ist eine Akrobatengruppe bestehend aus Seiltänzer, Salto-Springer und Trommler (Mridanga). Von der Qimash-Farbe schließlich ist wieder ein Bruchstück erhalten, die Zahlenkarte 6 oder 7. Auf dem oberen Teil ist ein Fürst zu sehen, unten Sänger und Musikanten. Die neunte Karte besteht aus zwei Fragmenten; es handelt sich wohl um eine Wesirkarte, die Farbe ist nicht mehr zu erkennen.

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

7 weitere Karten, deren heutiger Aufbewahrungsort nicht bekannt ist, sind im Foto erhalten. Es handelt sich im Einzelnen um: Taj-Wesir, ein Reiter mit Läufer; Shamsher-Fünf zeigt fünf behelmte Männer, einer sitzt auf einem Polster, die anderen halten Wedel oder Getränke. Auf Gulam-Zehn sehen ein thronender Fürst und sieben Männer zwei Ringkämpfern zu. Chang-Mir zeigt die kanonische Dame auf dem Thron begleitet von zwei Dienerinnen. Der Surkh-Wesir reitet auf einem Löwen, in der Hand hält er eine kleine Sonne; er wird von einem Läufer begleitet. Es ist allerdings nicht eindeutig, ob es sich bei dieser Karte um den Mir oder den Wesir handelt. Löwenreitende Wesire kommen gewöhnlich nur auf Karten aus Rajasthan vor (vgl. Kat. Nr. 1 und 15). Der Barat-Wesir (jetzt in der Sammlung Wayland, Pasadena) zeigt einen Reiter mit Läufern. Durch ihre Tracht, Hüte mit weiten Krempen, Jacken und Pluderhosen, sind sie als Europäer, vielleicht Portugiesen oder Holländer, gekennzeichnet. Qimash-Eins ist ein Mann, der ein langes Schwert (Dhop) schultert. Er hat hohe Stiefel an.

Die Farbzeichen haben die »klassische« Form. Taj und Chang lassen ihre ursprüngliche Bedeutung klar erkennen. Ähnliche Farbzeichen finden sich in einer Menge von Prachtspielen, die in den Dekkan lokalisiert werden (vgl. Kat.Nr. 42 bis Kat.Nr. 45). Alle Karten dieses Spieles sind mit Figuren versehen. Auch auf den Zahlenkarten kommt das Farbzeichen lediglich einmal vor, der Wert der Karten wird durch die Anzahl der Figuren angegeben. Die Kleidung ist Mogul: wadenlange Jamas (Röcke), kurze Patkas (Schärpen) und über den Schultern getragene Dupatta (Schal). Ein besonders gutes Beispiel dafür ist der Taj-Wesir. Einige Figuren tragen hohe »Tartarenstiefel« z.B. die der Krieger auf Shamsher-Fünf. Die gleichen Krieger tragen spitze Helme mit Nackenschutz. Die Damen auf dem Chang-Mir tragen Kleider, die denen auf der von Jagdish Mittal in Marg, XVI, Nr. 2, 1963, S. 46, Abb. 2, von ca. 1725 entsprechen.

Die Karten sind in hervorragender Miniaturtechnik gemalt. Die sparsam verwendeten Farben und das Gold wurden direkt auf den Schildpattuntergrund gemalt. Die Gesichter, Körper sowie die Tiere wurden mit einem feinen Haarpinsel gemalt. Der Hintergrund ist mit Blumen- und Blattornamenten in Gold überzogen. Schildpatt, das Material aus dem die Karten gemacht sind, wird aus dem Panzer der Meeresschildkröte (chelona imbricata) gewonnen. Schildpatt wurde in Vizagapatam an der Ostküste von Andhra verarbeitet (vgl. Watt, The Commercial Products of India, London, 1908, S. 1079).

Die Frage nach Alter und Herkunft dieser Karten ist von großer Bedeutung, da es möglich ist, daß wir hier einen Prototyp fassen. Viele Anzeichen sprechen für eine Lokalisierung nach Golkonda, dessen hochentwickelte Malkunst in der Mitte des 17. Jahrhunderts sowohl von der Mogulkunst, als auch von Persien und von dem zentralasiatischen Buchara beeinflußt war. Die Herrscher Golkondas waren ein türkisches Geschlecht. Dies würde zu Kleidung und Waffen, die unsere Karten zeigen, passen. Auch die europäischen Kostüme auf dem Barat-Wesir würden in diese Überlegungen passen: Die Holländer siedelten damals an der Ostküste Andhras,

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

die Portugiesen an der Westküste. Beide unterhielten mit dem Hof von Golkonda diplomatische und kommerzielle Beziehungen. Doch auch eine andere Datierung und Lokalisierung muß zur Diskussion gestellt werden: Unter den Nizams von Haiderabad entstand im früheren 18. Jahrhundert eine neue Malkultur, die unter starkem Moguleinfluß stand. In der Regierungszeit des Kaisers Aurangzeb lösten sich die kaiserlichen Ateliers in Delhi und Agra auf; viele Maler suchten sich eine neue Existenz an den Höfen des Dekkan. Nach brieflicher Mitteilung von Karl Khandalavala, Bombay, hält er eine Lokalisierung nach Bikaner, Rajasthan, für sinnvoll. Damit wäre der starke Moguleinfluß geklärt. Die hier behandelten Karten können als Prototyp für die folgenden Spiele betrachtet werden: Kat. Nr. 42, 43, 44 und 45.

Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 38; Leyden, Indische Kartenspiele, 1950, Abb. 70 und 71; Pinder, 1961, S. 43

Inv.-Nr. B 950

42 MOGUL GANJIFA

(Dekkan) Haiderabad
19. Jahrhundert

Lackmalerei auf Schildpatt
Rückseite: Goldblume in der Mitte und doppelte Randlinie
6,4 x 4,8 cm
95 von 96 Blatt erhalten

Diese mit ihrer Goldmalerei sehr prächtig wirkenden Karten, zeigen im wesentlichen das ikonographische Schema, das anhand Kat. Nr. 39 beschrieben wurde. Der Ritt auf dem Elefanten, der für Gulam-Mir kennzeichnend ist, wird in unserem Spiel ausgeschmückt: zwei Elefanten mit jeweils zwei Reitern, denen ein Bannerträger voraus geht, werden hier gezeigt. Auch die Mir-Karten entsprechen dem Kanon; der Shamsher-Mir ist jedoch wie sein Läufer gepanzert. Sein Pferd wird von

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

einem Tiger angegriffen. Der Ochse des Gulam-Wesir macht Sprünge die einem Reitpferd Ehre machen würden. Mir- und Wesir-Karte der Chang-Farbe zeigen eine Frau, auf der Wesir-Karte reitet sie ein Kamel. Die Farbzeichen sind – wie dies schon an mehreren anderen Spielen beschrieben werden konnte (vgl. Kat.Nr. 16, 34 und 45) – wie Früchte an Zweigen angeordnet. Besonders reich gestaltet ist in unserem Spiel die Gulam-Farbe: Gulam-Eins zeigt den Hukah rauchenden Mann (vgl. Kat.Nr. 1 und 2). Auf Gulam-Zwei sehen wir eine Dame mit ihrer Dienerin und einem Vogel. Auf Gulam-Drei ist ein Damenbesuch bei einem Asketen (Laila und Majnum?) dargestellt, Vier zeigt eine Tigerjagd. Der Ashram eines Guru ist auf der Gulam-Fünf abgebildet. Musizierende Dienerinnen erheitern auf Gulam-Sechs eine Dame, die auf einer Schaukel sitzt. Gulam-Sieben zeigt die Kopfwäsche oder Rasur eines Herren, um ihn herum seine Diener. Zwei Ringkämpfern schauen sechs Zuschauer auf der Gulam-Acht zu. Die Zuschauer sind in zwei Stockwerken angeordnet. Neun Männer nehmen an dem Trinkgelage der nächsten Karte teil, die Gulam-Zehn schließlich zeigt eine Durbaszene, eine Audienz, ebenfalls in zwei Stockwerken angeordnet.

Den oberen Bildabschluß bildet auf allen Karten ein sechszackiger Bogen. Der Hintergrund aller Figurenkarten ist mit Blattwerk und Blumen geschmückt, wie es für den Stil des Dekkan kennzeichnend ist. Kleidung, Thematik, Farbzeichnung und Gesamthabitus sind unseren Kat.Nr. 41 und Kat.Nr. 45 verwandt. In der Darstellung der Pferde und des Kamels ist eine gewisse Schematisierung den Vergleichsstücken gegenüber feststellbar. In den Nirmalkarten (Kat.Nr. 25 und Kat.Nr. 26) ist diese Schematisierung am weitesten betrieben. Die Überlieferung des Motivvorrates wird wohl durch Musterbücher stattgefunden haben. Eine Datierung in das späte 18. Jahrhundert ist möglich, wahrscheinlicher ist jedoch das 19. Jahrhundert.

Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 34

Inv.-Nr. B 1072

43 MOGUL GANJIFA

Haiderabad (Dekkan)
Mitte des 19. Jahrhundert

Lackmalerei auf Schildpatt
Rückseite: Goldene Randlinien
ø 5,8 x 4,3 cm
7 von 96 Blatt erhalten

Die sieben erhaltenen Karten entsprechen der anhand von Kat.Nr. 39 beschriebenen Ikonographie. Eine Ausnahme bildet lediglich der Surkh-Mir. Der Fürst reitet auf einem Tiger, begleitet von 2 Dienern. Die Sonne umfängt sein Haupt wie eine Gloriole. Der Surkh-Wesir reitet auf einem Pferd mit roten Beinen (zu dem Brauch die Beine der Pferde einzufärben vgl. Kat.Nr. 29). Auf Gulam-Eins ist ein Asket (Sadhu) unter einem Baum dargestellt. Dieses Spiel ist stilistisch mit Kat. Nr. 41 und Kat.Nr. 42 verwandt, allerdings fehlen hier die mit goldenem Blattwerk geschmückten Hintergründe.

Inv.-Nr. B 1519

44 MOGUL GANJIFA

Haiderabad (Dekkan)
19. Jahrhundert

Lackmalerei auf Schildpatt
Rückseite: Blume in Gold
5,5 x 4,3 cm
2 von 96 Blatt erhalten

Diese Karten, die der vorigen Kat.Nr. 43 recht ähnlich sind, stammen aus dem Besitz der Maharani von Jaipur. Neben Taj-7 ist die Gulam-Eins erhalten, auf der ein Asket (Sadhu) dargestellt ist, der eine Gebetskette in der Hand hält. Er sitzt unter einem Baum auf einem Tigerfell.

Inv.-Nr. B 1206 b

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Kat.Nr. 44

45 MOGUL GANJIFA

Dekkan (Haiderabad?)
18. Jahrhundert

Lackmalerei auf Elfenbein
Rückseite: Goldblume in der Mitte und doppelte Randlinie
6,4 x 4,8 cm
14 von 96 Blatt erhalten

Unter den erhaltenen 14 Karten befinden sich vier Figurenkarten. Der Chang-Mir ist, wie dies dem Kanon entspricht, als Dame auf einem Thron dargestellt. Der Thron ist mit Chatri und Baldachin ausgestattet. Zwei Dienerinnen stehen vor dem Thron, die eine bietet Erfrischungen an. Der Surkh-Mir zeigt das kanonische Sonnengesicht, allerdings von sechs Tigern umrahmt. Vier, zum Kreis gerollt, sind in jeder Ecke des Bildfeldes angebracht. Zwischen den gerollten Tigern ist jeweils ein weiterer Tigerleib angebracht, so daß die Zahl vier sich wie im Vexierbild auf acht erhöht. Am unteren Rand sind zwei weitere Tiger sowie zwei Diener angeordnet. Der Surkh-Wesir reitet auf einem Pferd, in der Hand hält er das Farbzeichen. Begleitet wird er von einem Läufer, der eine Uniform trägt, die durch nach hinten stehende Rockschöße sowie durch gestreifte Hosen gekennzeichnet ist. Der Qimash-Wesir ist als Reiter dargestellt. Er schultert ein Gewehr. Sowohl er wie sein Begleiter tragen über ihrem langen Haar einen Dreispitz und europäische Uniformen.

Von der Gulam-Farbe sind vier Karten erhalten. Auf der Eins ist ein geflügelter Engel mit einem Pfau dargestellt. Fürst und Dame sitzen auf der Sieben auf einer Schaukel. Die Dame bietet dem Herren Pan (Betelnuß) an. Zwei Dienerinnen, die eine mit einem Pan-Tablett und im Hintergrund drei Frauen im Pavillon machen die Zahl 7 voll. Die Neun zeigt ein Konzert vor vornehmen Herren: Vier Herren, die in einem Pavillon sitzen, hören fünf Musikanten zu. Die übrigen Zahlenkarten sind alle nach dem gleichen Schema aufgebaut. Die Mittelachse der Karte wird durch ein Palmblatt (oder eine Zypresse) gebildet. Aus diesem Blatt kommen Zweige hervor, an denen die Farbzeichen wie Früchte angebracht sind.
Alle Bildfelder sind nach oben hin durch einen sechszackigen Bogen abgeschlossen. Die kostbare Ausführung, der allgemeine Stil von Zeichnung und Dekoration, die Gestaltung der Farbzeichen und Kostüme ermöglichen es, dieses Spiel der Gruppe zuzuordnen, die auf Schildpatt gemalt ist (Kat.Nr. 41 bis Kat. Nr. 44). Wie diese Gruppe kann auch unsere Kat.Nr. 45 nach Haiderabad lokalisiert werden. Für eine Datierung in die zweite Hälfte des 18. Jahrhunderts sprechen die Dreispitze der Europäer auf Qimash-Wesir.
Erworben wurden diese Karten 1963 aus einer Privatsammlung in Bombay. Sie waren mit den Karten Kat.Nr. 46 vermischt.

Inv.-Nr. B 409

CC-0. Agamdan - Digital Presevation Foundation, Chandigarh

46 MOGUL GANJIFA

Dekkan
Ca. 1775

Lackmalerei auf Elfenbein
Rückseite: Granatapfelmuster in der Mitte, Randlinien in rot und schwarz, später Rot übermalt
6,3 x 4,6 cm
90 von 96 Blatt erhalten in Holzkasten (17,5 x 8,5 x 6 cm), bemalt

Der Holzkasten (Schiebedeckel fehlt) ist bemalt im Stil der Kästen aus dem südlichen Dekkan mit Antilopen, Tigern usw. Möglicherweise gehörte der Kasten ursprünglich nicht zu diesem Spiel.
Mir-, Wesir- und Zahlenkarten entsprechen dem im Dekkan für Luxuskarten verbreiteten ikonographischen Schema. Das Farbzeichen Taj ist ein Helm und keine Krone, Safed ein Halbmond. Auch die Leier, Chang, weicht etwas von der üblichen Form ab. Die Zahlenkarten der Gulam-Farbe sind voller amüsanter Szenen. Die Häufigkeit von Szenen mit heiligen Männern und Asketen fällt auf. Auf Gulam-Zwei sind eine junge Frau und ein Wanderheiliger (Sannyasi) dargestellt. Gulam-Drei zeigt zwei Ringkämpfer im Kampf, ein dritter steht unbeteiligt dabei. Auf dem Boden liegen die Kleider in Bündeln. Auf Gulam-Vier besucht eine Dame mit Dienerin, Kameltreiber und Kamel im Walde einen Asketen (Shaila und Majnum?), und auf Gulam-Fünf besuchen drei Damen zwei Gurus (heilige Lehrer). Gulam-Sechs zeigt den Besuch von drei Herren bei einem Asketen (Sadhu), der im Vordergrund von seinen zwei Schülern begleitet wird. Einer von ihnen bläst ein Horn. Auf Gulam-Sieben wird die Kommune eines Derwisch von einer Dame und einem Herren besucht. Acht und Zehn zeigt Tänzerinnen, Musikanten und Zuschauer.
Genreszenen wie die beschriebenen waren in der Mogulmalerei in vielen Malerzentren beliebt (vgl. Karl Khandalavala und Moti Chandra, Collection of Sir Cowasji Jehangir, Bombay 1965, Tafel G und Abb. 24). Im Gegensatz zu anderen Spielen des Dekkan,

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

vor allem den auf Schildpatt gemalten (vgl. die Kat.Nr. 41 bis Kat.Nr. 45), sind in diesem Spiel die Spielfarben mit bestimmten Buntfarben identifiziert. Taj ist dunkelgrün, Safed schwarz, Shamsher braun, Gulam goldgelb, Chang dunkelgrün, Surkh und Barat dunkelrot und Qimash karmin. Die Kartenbilder sind nach oben von einem flachen Zackenbogen abgeschlossen. Die Hintergründe sind mit der im Dekkan üblichen Blattornamentik in Goldfarbe geschmückt.

Grundfarben und Farbzeichen lokalisieren das Spiel eindeutig in den Dekkan. Die besondere Qualität in Verbindung mit der Provenienz läßt jedoch eine bessere Werkstatt annehmen. Erworben wurde das Spiel 1963 in Bombay aus einer Privatsammlung. Nach Angabe der Vorbesitzer stammt das Spiel aus der Peshwa-Sammlung in Satara (Maharashtra). Es soll einmal im Besitz des Nana Farnavis gewesen sein. Nana Farnavis war von 1772 bis 1800 omnipotenter Minister der Marathenfürsten (Peshwas) in Puna. Wenn man bedenkt, daß der Nizam von Haiderabad im Jahre 1779 eine Koalition mit den verschiedenen Marathengruppen gegen die Engländer organisieren wollte, dann könnte bei dieser Gelegenheit ein so kostbares Spiel wie das vorliegende ein würdiges Geschenk (unter anderen) für den wichtigen Gesprächspartner Nana Farnavis gewesen sein. Das Spiel wurde 1976/77 völlig restauriert von Herrn Hans Westhoff, Stuttgart.

Inv.-Nr. B 1238

47 MOGUL GANJIFA

Dekkan (?)
19. Jahrhundert

Lackmalerei auf Elfenbein
Rückseite: Dunkelrot mit goldener Vignette in der Mitte, goldene Randlinie
6,6 x 4,8 cm
2 von 96 Blatt erhalten

Die Gulam-5 zeigt fünf Personen: Zwei junge Männer, ohne Bart in kostbaren Gewändern mit Kronen nach persischer oder mongolischer Art auf dem Kopf, sitzen einem älteren, bärtigen Mann gegenüber. Der eine junge Fürst hält ein Schwert auf den Knien, vor ihm liegen Schwert und Schild des älteren Mannes. Vorne links und in der Mitte rechts zwei Dienerinnen in kurzen Jacken mit Taj-Hüten. Es ist möglich, daß es sich hier um eine Szene aus einem Heldenroman handelt. Gulam-10 zeigt zehn Damen eines Zenana (Harems) in einer vorderen Gruppe von 6 und einer hinteren von 4. Sie sind in kurze oder lange Kurtas (Hemden) aus Brokatstoffen gekleidet und tragen konische Kappen.

Das Kartenrechteck ist oben mit einem Zackenbogen gerahmt. Die Karten sind von einem hervorragenden Miniaturmaler, wie er nur einem reichen Fürstenhof angehören konnte, gemalt. Man könnte an Haiderabad im 18. oder 19. Jahrhundert denken, doch kann eine solche Lokalisierung nicht als endgültig angesehen werden. Die Karten der Kat.Nr. 111 sind den vorliegenden in Größe, Stil, Material und Rückseite artgleich, gehören aber zu einem indo-portugiesischem Spiel.

Inv.-Nr. B 1185

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

48 MOGUL GANJIFA

Dekkan (?)
19. Jahrhundert

Lackmalerei auf Perlmutt
Rückseite: Große Sonne mit Strahlenkranz und ornamentiertem Rand in Gold
ø 5,5 cm
2 von 96 Blatt erhalten

Die beiden vorhandenen Karten zeigen den Safed-Wesir auf vierräderigem Ratha (Wagen), gezogen von Antilopen. Der Grund war vergoldet. Die Safed-3 zeigt als Farbzeichen die Silberscheibe mit Goldrand, dazu einen Sadhu (Asket) mit erhobenen Armen unter einem Baum. Außer den beiden vorhandenen Karten sind folgende drei Karten des Spieles durch Fotos bekannt:
Taj-Mir ist ein Fürst der auf einem runden Thron unter einem Chatri sitzt, assistiert von zwei Dienern. Safed-2 zeigt eine stehende Dame mit Taj-Hut und weitem langen Mantel mit leeren Ärmeln, dahinter die Andeutung einer Landschaft. Auf Barat-4 ist eine Frau mit einem Gefäß auf dem Kopf an einem Brunnen dargestellt; ihre Kleidung besteht aus einem Rock, Patka (Schärpe), Choli (Mieder) und Odhni (Kopftuch). In diesem aufwendigen Spiel auf teurem Material mit reicher Bemalung ist jede Zahlenkarte illustriert. Die Männerkostüme gehören zur Hoftracht mit runden kompakten Turbanen und auffallend kurzen und dünnen Patkas (Gürtel). Eine Lokalisierung dieser Karten ist nicht leicht; sie werden vorläufig den Karten des Dekkan zugeordnet.
Nach brieflicher Mitteilung des Herrn Khandalavala, Bombay, könnte an eine Herkunft aus Awadh (Lakhnau) gedacht werden.
Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 41

Inv.-Nr. B 1200

49 MOGUL GANJIFA

Dekkan (?)
18./19. Jahrhundert

Lackmalerei auf Elfenbein
Rückseite: Rosa Blumenmotiv
ø 5,5 cm
5 von 96 Blatt erhalten

Die Grundfarben sind dunkel (Taj-5: dunkelbraun; Safed-8: schwarz; Shamsher-7 violett) und entsprechen damit der für den Dekkan beschriebenen Skala. Alle drei Zahlenkarten haben in der Mitte ein ovales Medaillon mit nackter Frauenbüste (vgl. Kat.Nr. 50). Die Karten der Gulam-Farbe sind hell grundiert. Der Wesir reitet auf einem Ochsen, begleitet von einem Läufer. Gulam-1 zeigt eine Frau unter einem Baum mit dem Saiteninstrument Vina. Sie füttert eine Gazelle. Das Kostüm der Frau mit dem langen Schal (Khada dupatta) deutet auf den Dekkan.

Inv.-Nr. B 954

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

50 MOGUL GANJIFA
Dekkan (?)
19. Jahrhundert

Lackmalerei auf Elfenbein
Rückseite: Blume in der Mitte und dunkler Randstreifen
6,4 x 4 cm
1 von 96 Blatt erhalten

Wie bei der vorigen Kat.Nr. 49 zeigt die Zahlenkarte (Qimash-4) in der Mitte eine nackte Frauenbüste in einem ovalen Medaillon. Der obere Abschluß des hochrechteckigen Bildfeldes wird von einem Zackenbogen gebildet.

Inv.-Nr. 1976-31

Mogul Ganjifa aus Orissa

Orissa ist ein indischer Bundesstaat an der Ostküste. Er grenzt an Bengalen und Bihar im Norden, an Madhya-Pradesh im Westen und an Andhra im Süden. Durch unwegsame Gebiete von seinen Nachbarn getrennt, hat Orissa stets sein eignes kulturelles Leben bewahrt und viele mittelalterliche Traditionen bis heute erhalten. Ein wesentlicher Teil seines Lebens kreist um die großen Tempelstädte, vor allem Puri, wo Krishna in der uralten Form des Jagan-Natha (Herr der Welt) verehrt wird. Die frühmittelalterliche Kunst Indiens, die seit dem 15. Jahrhundert durch neue, z.T. aus West- und Zentralasien importierte Kunststile verdrängt wurde, hat sich in den Handschriften, Tempelmalereien und der Volkskunst von Orissa bis heute erhalten. Von hier leitet sich die kaligraphische Konturierung der Figuren, die scharfen Profile mit den spitzen Nasen her, die auch die Spielkarten prägen. Viele Familien, in gesonderten Malerkasten organisiert, widmen sich der Herstellung von Wandgehängen und sog. Pat (ausgesprochen Pot) Bildern, die als Andenken den Pilgern verkauft werden. Diese Pat-Maler stellen auch Spielkarten her, sowohl Dasavatara wie Mogul Ganjifa und auch Karten mit europäischen Farbzeichen. Die Vielfalt der Orissa-Karten ist unendlich.
Die Karten werden meistens aus Lagen von Baumwollgewebe gemacht, das gestärkt, bemalt und lackiert wird und dadurch eine nicht sehr widerstandsfähige Steifheit erhält. Die Farben wurden früher aus Pflanzen und Mineralien hergestellt. Jetzt werden sie durch synthetische Produkte ersetzt. Das erklärt die grellen Buntfarben der modernen Karten. Die Farbzeichen der Mogul Ganjifaspiele sind fast unkenntlich, da die ursprüngliche Bedeutung nicht mehr bekannt ist und sich neue und sehr variable Formen eingebürgert haben. Dagegen ist die Farbenskala sehr konstant; die Figurenkarten Mir und Wesir sind meistens der Hindumythologie entnommen. Aus den Mogul Ganjifa in dieser Sammlung lassen sich die folgenden Mir- und Wesirpaare ableiten:

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Mir	Wesir	Spiel
Thronender in Wagen	Reitet auf Elefant	Kat.Nr. 52
Krishna, blau gefärbt; tanzend	Balarama, weiß gefärbt; sitzend	Kat.Nr. 51
Rama	Lakshman	Kat.Nr. 57
Navagunjar oder Vishvarupa	Arjun	Kat.Nr. 55 und 53
Venugopala, Flötenspieler	Radha	Kat.Nr. 56
Krishna und Balarama	Heldentaten des jungen Krishna	Kat.Nr. 54

51 MOGUL GANJIFA

Puri (Orissa)
Um 1950

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 6,8 cm
96 Blatt (vollständig)

Die Grundfarben der Karten gehen aus der Tabelle S. 17 hervor. Hier sind auch die Farbzeichen skizziert. Nur wer die kanonischen Farbzeichen der Karten aus dem Dekkan oder Rajasthan kennt, kann in einigen Symbolen der Orissa-Karten die kanonischen Zeichen wieder erkennen. Die Figurenkarten sind in allen Farben gleich. Auf der Mir-Karte tanzt Krishna. Er ist mit blauer Körperfarbe gefärbt. Der Wesir zeigt Krishnas älteren Bruder, Balarama. Er sitzt auf einem Schemel. Sein Körper ist auf Gulam (weiß) und Barat (gelb) gefärbt, auf allen anderen Farben weiß. Die Einser- zuweilen auch die Zweier- und Dreierkarten sind mit besonderem grafischen Schmuck hervorgehoben.
Das Spiel wurde 1951 in Kalkutta erworben, es dürfte kaum älter sein.

Inv.-Nr. B 997

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

52 MOGUL GANJIFA

Puri (Orissa)
1950–1960

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Blau
ø 6,9 cm
96 Blatt (vollständig)

Vgl. die vorige Kat.Nr. 51; bemerkenswerte Unterschiede zeigen lediglich die Figurenkarten. Der Mir sitzt in einem Tempelwagen. Besonders hervorgehoben ist die Mir-Karte der Surkh-Farbe. Der Wesir reitet auf einem Elefanten. Inv.-Nr. B 999

53 MOGUL GANJIFA

Puri (Orissa)
Um 1950

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 6,5 cm
12 von 96 Blatt erhalten

Erhalten sind lediglich alle Karten der Safed-Farbe. Die Mir-Karte zeigt den neungliedrigen Navagunjar, bestehend aus Pfauenkopf, Menschenhand, Pferdevorderfuß, Hinterbeine von Tiger und Elefant, Schlangenschwanz, Stierkörper u.a., die Form des Herrschers des Universums (Vishvarupa) in der Krishna in der Bhagavad-Gita dem Helden Arjun erscheint. Arjun mit Pfeil und Bogen wird auf der Wesir-Karte dargestellt.
Inv.-Nr. B 1000

54 MOGUL GANJIFA

Orissa
19. Jahrhundert

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Braun
ø 7 cm
76 von 96 Blatt erhalten.

Einige Farbzeichen wie zum Beispiel Taj und Gulam sind zu unkenntlichen Kürzeln geworden. Die Mir-Karten zeigen zwei thronende männliche Figuren, von denen je vier ein Paar mit weißer, rosa oder blauer und je vier eins mit weißer und rosa Körperfarbe bilden. Dargestellt ist das Bruderpaar Krishna und Balarama. Die Wesir-Karten illustrieren in einem archaischen, aber sehr flüssigen linearen Stil Episoden aus dem Leben des jungen Krishna und Balaramas. Auf den einzelnen Karten ist dargestellt:
Taj: Kampf mit Dämonenkönig Kamsa; Safed: Kampf mit Kranichdämon Bakasura; Shamsher: Kampf mit Schlangendämon Kalya; Gulam: Krishna als Butterdieb; Chang: Kampf mit Dämon Saktasura (?); Surkh: Kampf mit Stierdämon Danava; Barat: Kampf mit Pferdedämon Keshin; Qimash: Krishna und die Unholdin Putana.
Nach Grundfarben und Farbzeichen gehört dieses Spiel zu den üblichen Mogul Ganjifa aus Orissa, doch deuten der sehr individuelle Zeichenstil und die Farbe der Rückseite auf einen besonderen Hersteller oder Herstellungsort. Inv.-Nr. 1977–116

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

55 MOGUL GANJIFA, VOGEL-VARIANTE

Puri (Orissa)
1950–60

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 6,8 cm
96 Blatt (vollständig)

»Vogelvarianten«, also Spiele bei denen die kanonischen Farbzeichen durch Vögel ersetzt werden, sind in Orissa häufig. Dabei folgen die Grundfarben dem auf der Tabelle S. 17 beschriebenen Schema.
Die Vögel sind, der in der Einleitung zu dieser Gruppe beschriebenen (vgl. S. 71) Stilgewohnheit Orissas entsprechend, stark vereinfacht. Deswegen gelingt eine eindeutige Bestimmung nicht immer. Im einzelnen: Taj: braun, weiße Taube; Safed: schwarz, Schwan (?) vgl. Kat.Nr. 56; Shamsher: rotbraun, Pelikan (?) vgl. Kat.Nr. 56; Gulam: weiß, Bulbul; Chang: grün, roter Vogel; Surkh: blau, gelber Vogel; Barat: rot, weißer Kakadu (?); Qimash: gelb, grüne und rote Sittiche. Die Karten Eins bis Drei sind hervorgehoben (vgl. Kat. Nr. 51); die Vögel sitzen auf Zweigen. Die Figurenkarten zeigen wieder, wie schon für Kat.Nr. 53 beschrieben, Navagunjar als Mir und Arjun als Wesir, hier allerdings mit Helm und in Mogultracht gekleidet.

Inv.-Nr. B 1446

56 MOGUL GANJIFA, VOGEL-VARIANTE

Puri (Orissa)
1950–1960

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 7 cm
96 Blatt (vollständig)

Zur »Vogelvariante« vgl. die vorige Kat.Nr. 55. Auf der Mir-Karte wird Venugopala, der flötenspielende Krishna, dargestellt. Er sitzt auf einem einfachen Thron, trägt eine Krone und Dhoti (das Beintuch). Neben ihm ein Adorant, dem Krishna sich zuwendet. Auf der Wesir-Karte steht Radha, Krishnas Geliebte und Frau. Sie trägt einen Sari.

Inv.-Nr. B 998

CC-0. Aanhrigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

57 MOGUL GANJIFA, VOGEL-VARIANTE

Puri (Orissa)
Erste Hälfte 20. Jahrhundert

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 6,5 cm
79 von 96 Blatt erhalten

Der schlechte Zustand dieses älteren und gebrauchten Spieles läßt erkennen, wie wenig widerstandsfähig die aus Gewebe hergestellten Karten sind. Das Spiel gleicht in Farben und Farbzeichen mit geringen Abweichungen Kat.Nr. 55 und Kat.Nr. 56. Die Qualität der Zeichnung ist feiner, besonders bei den göttlichen Figuren. Sie erinnert an die Illustrationen in Palmblatt-Manuskripten, die mit dem Schreibgriffel geritzt sind.
Die Mir-Karten zeigen Rama, den Helden des Epos »Ramayana« gefärbt mit grüner Körperfarbe. Er sitzt auf einem Antilopenfell, während er mit dem Bogen auf Ravana, seinen Widersacher, zielt, der in einem Ratha (Wagen) oben rechts erscheint; Rama wird gestützt von Hanuman, dem Affengott, und einem Diener in Mogultracht; Ramas Kleidung: Makuta (Krone), Dupatta (Schal) und Dhoti (Beintuch). Auf der Wesir-Karte sitzt Lakshman, Ramas Bruder, gefärbt mit weißer Körperfarbe auf einem Antilopenfell. Er trägt eine Makuta (Krone), Dupatta (Schal) und Dhoti (Beintuch) und wird von Hanuman begleitet. Die ursprünglich 41 Blatt, die von diesem Spiel in der Sammlung des Deutschen Spielkarten Museums waren (Inv.-Nr. B 1528), wurden 1977 durch ein Geschenk von Dr. Rudolf von Leyden auf 79 ergänzt (Inv.-Nr. 1977–117).

Inv.-Nr. B 1528 und Inv.-Nr. 1977–117

57a MOGUL GANJIFA, VOGEL-VARIANTE

Orissa
19. Jahrhundert

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 6,5 cm
16 von 96 Blatt erhalten

Die vorhandenen zwei Zahlenkarten jeder Farbe folgen dem Farbschema der Orissa-Ganjifa. Die Farbzeichen sind stilisierte Vögel. Auf jeder Karte ist innerhalb eines Hausumrisses ein kopulierendes Paar dargestellt. Die graphische Qualität dieser volkstümlichen Karten ist bemerkenswert.

Inv.-Nr. 1977–125

Kat.Nr. 57

CC-0. Anamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

DASAVATARA GANJIFA

Ebenso wie das Mogul Ganjifa hat das Dasavatara-Ganjifa zwölf Karten in jeder Farbe und zwar Mir oder Raja (König) und Wesir oder Pradhan (Minister) und zehn Zahlenkarten; im Unterschied zum Mogul Ganjifa gibt es im Dasavatara Ganjifa zehn Farben und somit 120 Karten in einem Spiel. In den ersten fünf Farben ist das As hoch und die Zehn niedrig (Ekkabandi), während in den letzten fünf Farben die Zehn hoch ist (Dahelebandi). In jeder Farbe ist eine der zehn Inkarnationen des Gottes Vishnu dargestellt, in den Figurenkarten figürlich, in den Zahlenkarten symbolisch. Das Schema der Inkarnationen (Avatara) ist regional verschieden; auf der achten Stelle kann Krishna oder sein Bruder Balarama, und an der neunten Krishna, Jagan-Natha (eine Kultform Krishnas) oder Buddha stehen (siehe S. 19–22). Die gebräuchlichsten Farbzeichen und ihre indischen Namen sind in der folgenden Tabelle zusammengestellt. In Orissa ist das Zehnfarbenspiel manchmal durch zwei zusätzliche Farben erweitert.

	Avatara	Farbzeichen
1	Matsya	Fisch (Matsya)
2	Kurma	Schildkröte (Kurma)
3	Varaha	Eber (Varaha) od. Muschelhorn (Shanka)
4	Nara-Sinha	Diskus (Chakra) od. Löwe (Sinha)
5	Vamana	Gefäss (Kamandalu) od. Schirm (Chatri)
6	Parashurama	Axt (Parashu)
7	Rama	Pfeil (Bana), Bogen (Dhanu) od. Affe (Kapi)
8a	Balarama	Pflug (Hala), Stössel (Musala), Kuh (Gai)
8b	Krishna	Diskus (Chakra) od. Kuh (Gai)
9a	Buddha	Lotus (Padma), Muschelhorn (Shanka) oder Kopf
9b	Krishna	Diskus (Chakra), Kuh (Gai) oder Krishnafigur
9c	Jagan-Natha	Lotus (Padma)
10	Kalki	Schwert (Khadga) od. Pferd (Ashva)

Dasavatara Ganjifa aus Rajasthan

Die Unzahl der größeren und kleineren Fürstentümer und Feudalherrschaften (Thakura, Thikhana) in Rajasthan begünstigte die Einrichtung hauseigener Malerateliers, in denen neben Miniaturen gelegentlich auch Ganjifa-Karten gemalt wurden. Ein besonders luxuriöses, auf Elfenbein gemaltes Dasavatara-Spiel höfischer Provenienz befindet sich im Kelkar Museum, Poona. Es ist rechteckig (5,8x3,8 cm) und zeigt die typische Ausbildung einer rajasthanischen Dasavatara Ganjifa-Form, wie wir sie in den volkstümlichen, runden Spielkarten (Kat.Nr. 58, 59 und Kat.Nr. 60) wiederfinden. Die Mire, mit den Attributen der Avatara versehen, sitzen auf hochbeinigen Thronen und sind von zwei oder mehr Höflingen umgeben, die Wesire sitzen auf kleineren Ehrensesseln mit weniger Bedienten. Nur die Mire der Matsya- und Kurma-Farben sind in voller Figur stehend dargestellt. Die Skala der Grundfarben und die Farbzeichen sind in den bekannten Spielen recht konstant und erleichtern die Identifikation. Diese sehr stark vom Mogul Ganjifa beeinflußte Form des rajasthanischen Dasavatara Ganjifa wird hier Rajasthan I genannt zum Unterschied von einer anderen Gruppe (Rajasthan II, Kat.Nr. 62), die in vielen Einzelheiten mit der ersten übereinstimmt, aber in den Mir-Karten die Avatara in lebhaften Aktionsszenen zeigt; diese sind sicherlich von populären Miniaturen, die das Avatarathema mit Vorliebe illustrieren (Dahmen-Dallapiccola, 1976, S. 66 ff), beeinflußt. Auf den Wesir-Karten sind die Avatara beritten. Unter den Farbzeichen dominieren Tiere (Eber, Löwe, Kuh, Pferd) statt Waffensymbole. In Rajasthan I stehen an achter und neunter Stelle der Farbenreihe Balarama und Buddha, während in Rajasthan II hier Krishna und Buddha zu finden sind, ganz so wie im Dasavatara Ganjifa in Sawantwadi (Kat.Nr. 71).

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

58 DASAVATARA GANJIFA

Rajasthan I
Um 1950

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit gelber Randlinie
ø 3,8 cm
120 Blatt (vollständig)

Dieses erste Dasavatara-Ganjifa sei anhand einer Liste beschrieben. In dieser Liste werden die Symbole, die die einzelnen Avataras und damit die Spielfarben angeben, in Deutsch benannt. Sie sind auf den Karten gegenständlich zu erkennen. Daneben wird die Grundfarbe benannt (vgl. hierzu die Liste S. 19–22).

Farbzeichen	Avataras	Grundfarbe
Fisch	1. Matsya	schwarz
Schildkröte	2. Kurma	rotbraun
Muschel	3. Varaha	olivgrün
Diskus	4. Nara-Sinha	grüngelb
Gefäß	5. Vamana	gelb
Axt	6. Parashurama	gelb
Pfeil	7. Rama	ziegelrot
Pflug	8. Balarama	karmin
Lotus	9. Buddha	gelb
Schwert	10. Kalki	braun

Die Mir-Karte bildet auf diesem Spiel die Avatara Vishnus ab. Der Avatara wird auf einem viereckigen Thron mit Füßen, hoher gerader Rückwand und einem Baldachin (Chatri), also einem Kastenthron, dargestellt. Flankiert wird dieser Thron von Dienern in Mogul-Hoftracht. Zwei Mir-Karten bilden eine Ausnahme von dieser Beobachtung: auf dem Matsya-Mir (schwarz) und dem Kurma-Mir (rotbraun) kommt Vishnu aus dem Maul des Fisches, bzw. der Schildkröte. In seinen vier Händen hält er vier Symbole. Der Vamana-Mir (gelb) zeigt den König Bali und Vamana, den Zwerg, vor seinem Thron. Auf dem Kalki-Mir (braun) ist links vor dem Thron ein weißes Pferd dargestellt. Die Wesir-Karten sind an dem Thron mit der niedrigen Rückwand zu erkennen. An jedem Wesir-Thron ist eine Standarte befestigt. Je ein Diener in Hofkleidung flankieren ihn rechts und links. Die Avataras entsprechen dem üblichen ikonogra-

CC-0. Agamnigami Digital Preservation Foundation, Chandigarh

phischen Schema. Die ersten vier zeigen Vishnu vierarmig, Varaha (olivgrün) mit Eberkopf, Nara-Sinha (grüngelb) als Löwe. Attribute in den vier Händen sind Diskus, Muschel und Lotus. – Stilistisch gehört dieses Spiel zu der Gruppe Rajasthan I, die anhand der Mogul Ganjifa Kat.Nr. 18 bis Kat.Nr. 20 entwickelt wurde.
Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 9 und 10
Inv.-Nr. B 963

59 DASAVATARA GANJIFA

Rajasthan I
Erste Hälfte 20. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit weißer Randlinie
ø 5,1 cm
66 von 120 Blatt erhalten in beschädigtem Holzkasten mit Schiebedeckel (12x7x6,8 cm), bemalt mit Lotusblumen auf rotem Grund

Von den 66 erhaltenen Karten sind lediglich 7 Figurenkarten. Die 5 Wesir-Karten sind an dem kleinen Thron zu erkennen, die Rückenlehne wird durch ein Polster gebildet. Am Thron ist eine Standarte befestigt (Balarama-Wesir, karmin, ist doppelt vorhanden). Der Parashurama-Mir (gelb) sitzt auf einem Kastenthron, der Nara-Sinha-Mir (grüngelb) in einem Pavillon. Zu den Farbzeichen und Grundfarben vgl. die vorige Kat.Nr. 58. Hier allerdings ist der Hintergrund durch grafische Kürzel in Gold geschmückt, die wohl Grasbüschel oder Blattwerk andeuten sollen. Auch dieses Spiel wird der Stilgruppe Rajasthan I (vgl. Kat.Nr. 18–20 und Kat.Nr. 58) zugeordnet. Da in dieser Gruppe die Nara-Sinha-Farbe besonders hervorgehoben ist, kann vermutet werden, daß der Nara-Sinha-Mir (grüngelb) die führende Karte im Spiel ist; vgl. auch die folgende Kat.Nr. 60.
Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 7, 8, 25
Inv.-Nr. B 962

60 DASAVATARA GANJIFA

Rajasthan I
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit Goldblume in der Mitte und weißer Randlinie
ø 5,5 cm
8 von 120 Blatt erhalten

In Grundfarben, Farbzeichen und Stil schliessen sich diese Karten den Kat.Nr. 58 und 59 an; die Ausführung ist aber aufwendiger, da in der Mitte jeder Karte eine Avatarafigur thront und der verfügbare Hintergrund reich mit Pflanzenmotiven in Gold ausgefüllt ist.
Inv.-Nr. 1977–118

61 DASAVATARA GANJIFA, VARIANTE MIT 32 FARBEN

Mewar (Rajasthan)
Ende 18./Anfang 19. Jahrhundert

Tempera auf Holz, gefirnist
Rückseite: Blank
9,3 x 6,5 cm
34 von 384 Blatt erhalten

Dieses kostspielige und ikonographisch äußerst komplizierte Spiel ist eine Sonderform des Dasavatara Ganjifa und wahrscheinlich ein Unikum. Kein ähnliches Spiel ist bisher bekannt geworden. Karten dieses Spiels waren in Indien unter mehreren Händlern aufgeteilt und wurden an verschiedenen Plätzen und zu verschiedenen Zeiten gekauft.

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Es ließen sich Karten von 32 verschiedenen Farben ermitteln, alle sind in der Sammlung vertreten. Damit ist jedoch nicht sicher, daß das vollständige Spiel erfaßt wurde. Das ikonographische System des Spieles beruht auf den 22 Inkarnationen Vishnus wie sie in dem Bhagavata Purana, der im Lobe Vishnus überschwenglichsten der mittelalterlichen Sammlungen von Göttersagen, beschrieben sind. Davon sind die konventionellen 10 Avataras nur ein Teil. Die Liste enthält aber nur 21 Namen, da der göttliche Arzt Dhavantari zweimal geboren wurde und daher die 12. und 13. Inkarnation darstellt. Hier wurde der Versuch gemacht, die vorhandenen Karten dem überlieferten System anzupassen. Dabei bleiben drei Gestalten übrig, die über die 22 hinausgehen. Hinzu kommen noch die acht Dikpalas, die Beherrscher der acht Regionen der Erde, Nord, Nord-Ost, Ost, Süd-Ost usw. Damit ist die Anzahl von 32 Farben erreicht. Die im folgenden gebrauchte Reihenfolge der Inkarnationen folgt dem Bhagavata Purana.

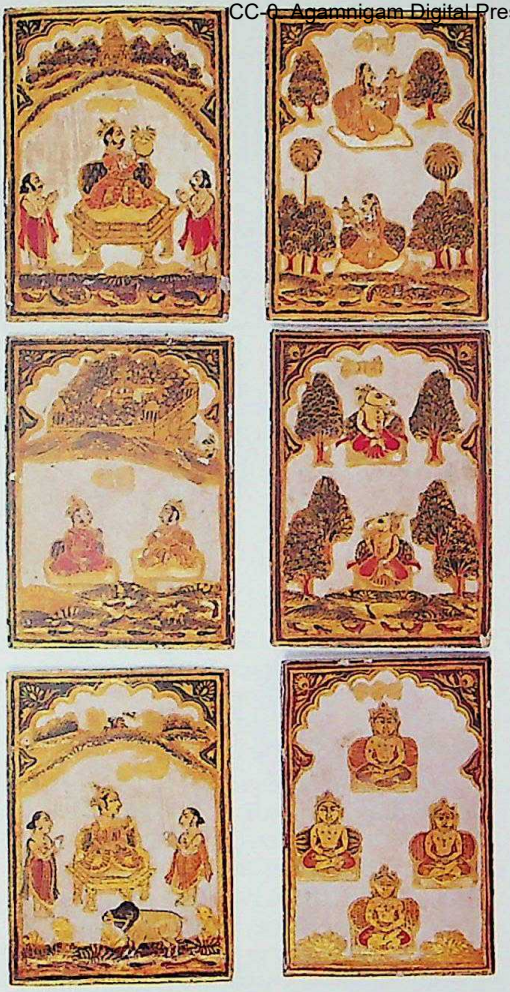
Die Mir-Karte zeigt die Figur des Avatara oder Dikpala auf einem Thron mit vier Füßen, Kissen und niedriger Rückenlehne. Zwei Adoranten in Brahmanen-Kleidung und Haarknoten flankieren ihn. Auf der Wesir-Karte fährt die Hauptfigur in einem zweirädrigen Wagen mit Baldachin. Dieser wird von zwei Pferden gezogen (oder Ochsen im Falle Shivas). Ein Kutscher und ein Begleiter, gewöhnlich als Brahmanen gekleidet, vervollständigen das Bild. – Die Zahlenkarten haben eine dem Wert entsprechende Anzahl von Figuren, die in verschiedenen Haltungen wiederholt sind. – Jede Karte ist in Gold beschriftet und nennt den Namen der Figur in einer sehr fehlerhaften Orthographie des in Rajasthan gebräuchlichen Hindi. Dadurch wurde die Identifizierung der Reihe erleichter (vgl. Dowson, 1950, S. 38). In der folgenden Liste sind alle Karten beschrieben. Die Seltenheit und die Qualität des Spiels rechtfertigen diese Ausführlichkeit:

Name d. Farbe	Beschriftung	Vom Karten	Beschreibung
Purusha	hamsa	5	Purusha ist der erste Mann, manchmal auch Beiname des Allschöpfers Brahma; daher wurde Hamsa, der Schwan oder Vogel Brahmas, hier in menschl. Gestalt mit Vogelkopf, an diese Stelle gesetzt.
Varaha	bara	6	Eberköpfige Figur, gekrönt, sitzend, Körperfarbe blau.
Narada	narada	3	Rishi, mythischer Autor einiger vedischer Hymnen, mit Vina (Saiteninstrument), gekrönt, Körperfarbe weiß, sitzend.
Nara-Narayana	narnarayana	7	Rishi, Asket mit in Askese erhobenem Arm und Haarkrone. Er sitzt auf einem Antilopenfell, Körperfarbe blau.
Kapila	kapila	10	Rishi, Philosoph, dargestellt sitzend als Brahmane mit Haarknoten und Gebetskette. Körperfarbe weiß.
Dattatreya	datatre	1	Ein Brahmanischer Heiliger sitzt unter einem Baum bei der Andacht, auf einem Tigerfell, seine Körperfarbe ist weiß, weißes Haar u. Bart.
Yagna	jigna	4	Personifiziertes Opfer, dargestellt als Mann, der mit einer Opferschale aus dem Feuer ragt. Die Körperfarbe ist weiß.
Rishabha	rashaba	4	Mythischer König, erster Heiliger der Jaina Sekte. Er sitzt frontal auf dem Thron. Seine Körperfarbe ist gold.
Prithu	pirthu	3	Mythischer König, er zwang die Erde, Prithivi, in Gestalt einer Kuh, den Menschen Nahrung zu spenden. Mit Krone, Pfeil und Bogen, zwei Kühen. Die Körperfarbe ist weiß.

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Name d. Farbe	Beschriftung	vorh. Karten	Beschreibung
Matsya	madhyanara	7	Fischavatara, gekrönt, vierarmig, Körperfarbe blau, entsteigt dem Fisch
Kurma	karcha	2	Schildkrötenavatara, gekrönt, Körperfarbe blau, entsteigt der Schildkröte.
Dhan-vantari	dhanatar	Mir	Göttlicher Arzt, erscheint in zwei Inkarnationen (12, 13) auf Thron, Gefäß haltend, Körperfarbe weiß.
Nara-Sinha		6	Mannlöwenavatara, mit gekröntem Löwen-haupt, sitzend, Körper-farbe weiß.
Vamana	bavana	Wesir	Zwerginkarnation, dar-gestellt als weißbärtiger Brahmane auf einem Wagen mit Dach, der von Pferden gezogen wird. Die Körperfarbe ist blau.
Para-shurama	parasurama	2	Rama mit der Axt, sitzend mit Krone. Körperfarbe weiß.
Veda-Vyasa	vedavasya	9	Der Ordner der Veden, als weißbärtiger Brahmane, Vede haltend, Körperfarbe blau.
Rama	shri ramji	Wesir u. 10	Gekrönt, sitzend, Lotus haltend, Körperfarbe blau.
Balarama	balabhadra	Mir	Auf Thron, gekrönt, Pflug haltend, zwei Adoranten, Körperfarbe weiß, im Hintergrund Landschaft mit Reiter.
Krishna	kishna	8	Krishna mit Pfauen-federkrone, Körper-farbe blau, in drei-fachem »Ballettrock« nach der Mode höfischer Tänzerinnen, tanzend.
Buddha	budha	Wesir u. 1	Sitzt als Mönch auf einem Wagen mit Bal-dachin, der von schwarzen Pferden ge-zogen wird. Kutscher und Begleiter in gleicher Tracht mit Betteltopf. Körperfarbe weiß.
Kalki	kalaki	8	Pferd mit gekröntem Menschenhaupt, Körperfarbe weiß.
Hayagriva	hagri	2	Daitya (Dämon), Dieb der Veden, von Vishnu als Matsya geschlagen, aber auch wie hier als Avatara Vishnus und Finder der Veden. Pferdeköpfig, gekrönt, sitzend, Körperfarbe weiß.
Sanaka	sanaka rishi	6	Geistiger Sohn Brahmas. Er ist ewig jung, daher als Jüng-ling dargestellt, sitzend, Körperfarbe weiß.
Mohini	moni	2	Vishnu in Gestalt der schönen Verführerin. Frau sitzend, Gefäß haltend, Körperfarbe weiß.
Indra	indra	5	Dikpala Osten, mit mehreren Augen, als gekrönter König in Mogultracht, sitzend, Körperfarbe weiß.
Agni	agni	Mir	Dikpala Südosten, als gekrönter König wie oben, auf einem Thron, mit zwei Adoranten, ein Widder.
Yama	dharamaraja	6	Dikpala Süden, wie oben, Gott des Todes, Weltrichter.
Nairitta	nirita	9	Dikpala Südwesten, Todbringer, wie oben, sitzt auf einem Leichnam.
Varuna	barana	3	Dikpala Westen. Gott des Ozeans, wie oben, Körperfarbe rötlich.
Vayu	ba-u	2	Dikpala Nordwesten, Gott der Atmosphäre, wie oben, über ihm Bild einer Stadt mit Tempel.
Kubera	kubera	8	Dikpala Norden, wie oben, Goldschüssel haltend, Gott des Reichtums.
Ishana	shiva	7	Dikpala Nordosten, Form des Shiva, dar-gestellt als junger Yogi mit Haarkrone, auf Tigerfell sitzend, Körperfarbe blau.

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh



62 DASAVATARA GANJIFA

Rajasthan II
20. Jahrhundert

Tempera auf Baumwollgewebe und Papier, lackiert
Rückseite: Rot
ø 8 cm
120 Blatt (vollständig)

Die Gesichter sind sehr fein, z.T. mit Schattierung, gemalt. Wahrscheinlich sind mehrere Künstler am Werk gewesen, wobei die Assistenten dekorative Elemente, Schmuck, Bäume usw. gemalt haben dürften. Der Stil entspricht dem Malstil in Udaipur (Mewar) im südlichen Rajasthan des ausgehenden 18. oder angehenden 19. Jh. Vielleicht wurde das Spiel für die Damen des Hofes hergestellt und ermöglichte mit seinen über dreihundert Karten die Teilnahme mehrerer Personen an einer Partie. Außerhalb von Maisur und Orissa sind bisher keine Spiele mit mehr als 144 Karten bekannt geworden.

Lit.: Hoffmann, 1972, Abb. 91a und S. 55

Inv.-Nr. B 1205

Die Ikonographie des Spieles ist besonders interessant, weil die Avatara-Karten mit lebhaften Aktionsszenen illustriert sind, was sonst nur in den Dasavatara-Spielen von Sawantvadi und in Kat.Nr. 64 vorkommt. Diese Avatara-Karten sind im folgenden beschrieben. Auf einige Besonderheiten sei vorher hingewiesen: Die Avatara der Mir-Karten sind vierarmig außer Vamana (olivgrün), Parashurama (gelb), Rama (karmin), Krishna (karmin), Kalki (karmin). Sie sind von bläulicher Körperfarbe außer Nara-Sinha (gold) und Buddha (weiß). Die Figuren der Wesir-Karten reiten auf Pferden, begleitet von je zwei Läufern, von denen einer einen Chatri trägt. – Die Farbzeichen sind in Gold und mehreren Farben ausgeführt; auffallend ist die große Anzahl von Tier-Farbzeichen, welche außer den typischen Fischen und Schildkröten auch Löwen, Eber, Affen, Kühe und Pferde aufweisen. – Die Kleidung aller Figuren, auch der göttlichen, ist Mogul-Hof-Kleidung mit langem Jama und Shalwar (enge Hosen), Dupatta und Patka. Einige Figuren scheinen einen Dhoti (Beintuch) unter dem Jama zu tragen. In anderen Spielen derselben Gruppe tragen alle Götter und Heroen Dhoti und Dupatta bei nacktem Oberkörper, nur Begleitpersonen sind in Mogultracht dargestellt. Die Avatara und Könige tragen Kronen verschiedener Art, einige mit drei runden Agraffen über dem Kronreif, andere mit einer größeren Scheibe, die wohl eine Pfauenfederkrone darstellen soll, die für Krishna typisch ist. Die Begleitpersonen tragen Kappen mit steilen Rändern in rot und grün, wie sie heute noch von Hindus höherer Kasten getragen werden (sog. Pillboxes). Die Frauen sind in Saris gekleidet, deren Enden über die Schulter geworfen sind.

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Avatara	Grundfarbe Farbzeichen	Mir (Avatara)
Matsya	schwarz Fische	Vishnu entsteigt einem großen Fisch; er hält zwei Muscheln (Shankha) eine Keule (Gada), Diskus (Chakra); Krone mit einer Agraffe; Nimbus. Links der Dämon Hayagriva, der aus einer Muschel ragt. Vishnu bekämpfte ihn, um ihm die gestohlenen Veden abzunehmen. Rechts zwei Adoranten. Linien und Lotus deuten Ozean an.
Kurma	karmin Schildkröten	Vishnu entsteigt einer Schildkröte; Krone mit drei Agraffen, sonst ganz wie Matsya. Er bekämpft Panchajana, dessen Schneckenhaus dann zu Vishnus Muschelhorn wird.
Varaha	olivgrün Eber	Avatara mit Eberkopf, der mit dem Zahn die Erde (wie ein flacher Fladen) hält. Links unten der besiegte Dämon Hiranyaksha, rechts die Erdgöttin Bhu-Devi.
Nara-Sinha	goldgrün Löwen	Avatara mit Löwengesicht auf einem Thron innerhalb eines Pavillons, hinter seinen Schultern die Teile der geborstenen Säule, aus der er erscheint, um Hiranya-Kashipu auf seinen Knien zu zerfleischen. Links seine Frau, rechts sein Sohn Prahlada als Adoranten.
Vamana	gelbbraun Gefäße	Avatara als Zwerg (beschädigt) vor Bali, König der Daityas auf einem Thron, neben ihm seine Frau Vindhyavali, oben links sein Priester Sukra. Rechts zwei Adoranten mit Chatri und Morchhal.
Parashurama	gelb Äxte	Avatara links, kleinere Figur mit Axt gegen Kartavirya, genannt Sahasra Bahu, der Tausendarmige, kämpfend. Dieser ist mit 15 oder mehr schwerterhaltenden Armen dargestellt, einige davon abgeschlagen am Boden.
Rama	dunkelrot Affen	Rama mit Frau Sita auf hochbeinigem Thron mit spitzer Rückenlehne; vor ihm sein Bundesgenosse, der Affengott Hanuman. Rechts zwei Adoranten, Chatri, Chaun und Morchhal haltend.
Krishna	dunkelrot Kühe	Avatara Krishna als flötenspielender Venugopala unter Baum, auf dem zwei Vögel sitzen, mit vier Frauen (Gopi).
Buddha	gelb Lotus	Avatara Buddha, frontal, auf hochbeinigem Thron, vierarmig, Gesicht ohne Schnurrbart (der sonst üblich); rechts und links je zwei Adoranten Chaun und Morchhal haltend.
Kalki	karmin Pferde	Avatara stehend auf Sockel, Khadga (langes gerades Schwert) haltend, vor ihm links weißes aufgezäumtes Pferd mit rot gefärbten Beinen und Chatri über Sattel.

Dieses großformatige, komplette Spiel gehört einer besonderen Gruppe an, die durch verschiedene Spiele in mehreren Sammlungen vertreten ist. – Wie dieses Spiel sind die meisten anderen der Gruppe aus Schichten von Baumwollgewebe gemacht. Die Karten sind nicht sehr widerstandsfähig und werden leicht, vor allem an den Rändern, beschädigt. Morley beschreibt ein Spiel ähnlicher Größe und Typus, das zwei Spielen der Sammlung Leyden gleicht. Diese Spiele unterscheiden sich von der vorliegenden Kat.Nr. 62 lediglich durch die Kleidung der Hauptfiguren. Auch Kat.Nr. 63 gehört hierher, trotz seiner Sonderheiten. Sehr ähnlich in Stil und Typus, aber kleiner (⌀ 5,0 cm) und verschieden in der Figuration ist Nr. I.S. 085646 des Victoria and Albert-Museums, London. In diesem Spiel sitzen die Avataras auf hochbeinigen Thronen mit je vier Adoranten und die Wesire auch auf Thronen mit je zwei Adoranten. Auch ist hier die Krishna-Farbe durch Balarama (Farbzeichen: Pflug) ersetzt, was auf die Gruppe Rajasthan I hinweist.

Rajasthan I und die vorliegende Gruppe, die Rajasthan II (vgl. oben S. 32) genannt werden soll, haben die folgenden Elemente gemeinsam: Skala der Grundfarben und Gestaltung des Löwen. Sie unterscheiden sich durch:

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

CC-Digitized by Arya Samaj Foundation Chennai and eGangotri

Die Farbzeichen, die Figurierung der Avatara und der Wesire, den Gesamtstil und den Austausch von Balarama in Rajasthan I, gegen Krishna in Rajasthan II in der Serie der Avatara. Es muß allerdings bemerkt werden, daß die Saris der Frauen in dieser Gruppe mit ihren über die Schulter geworfenen Enden eher auf Gujerat oder Maharashtra hinweisen. Gewisse Züge dieser Gruppe weisen nach dem Süden (Sawantwadi), und es ist möglich, in ihr eine Art Zwischenstil feststellen zu können, in dem sich Elemente Rajasthans mit denen des Dekkan vermengen.

Lit.: Morley, S. 53–56, Abb. 2 und 47–50

Inv.-Nr. B 1001

63 DASAVATARA GANJIFA

Rajasthan II
19./20. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit weißer Randlinie
ø 7,6 cm
6 von 120 Blatt erhalten

Diese Karten, ausschließlich Figurenkarten, sind Kat.Nr. 62 sehr ähnlich. Es fehlen allerdings die Grundfarben, da mit einem wolkigbraunen Ton Schildpatt imitiert werden soll. Die Avatara und Heroen sind – abweichend zu Kat.Nr. 62 – in Dhoti und Dupatta gekleidet, die Begleitpersonen in Mogultracht mit Turban.

Inv.-Nr. B 1182

Dasavatara Ganjifa des Dekkan

Ähnlich wie Rajasthan war der Dekkan mit seinen zahlreichen großen und kleinen Sultanaten, Nawabtürmen und Vasallenhöfen (Subedars und hinduistische Samasthans) ein Land, in dem die Malkunst blühte und wo dem Kartenspiel gefrönt wurde. Neben den Schöpfungen höchster Qualität von höfischen Künstlern (Kat.Nr. 64) stehen Dasavatara Ganjifa, von örtlichen handwerklichen Kartenmalern hergestellt. Allen gemeinsam ist die Form des Mir (König) auf einem Thron und des Wesir (Minister) auf einem Pferd oder anderem Reittier, jeweils mit den Attributen des betreffenden Avatara versehen. Die höfischen Normen des Mogul Ganjifa haben diesen Spielen ihren Stempel aufgedrückt. Die Abgrenzung der drei Stilgruppen, Nirmal, Kurnool und Cuddapah ist hypothetisch und erfolgte hier auf Grund stilistischer und ikonographischer Unterscheidungen. Für die Kurnool-Gruppe gibt es einen Herkunftshinweis auf einem Spiel in London im Victoria und Albert Museum, Indian Section (Nr. I M 493) und für die Cuddapah-Gruppe einen solchen in mehreren Spielen in Kalkutta (Indian Museum, Calcutta, Nr. 4814, SN 44 und 4816, SN 46). Die Nirmal-Gruppe wurde wegen stilistischer Ähnlichkeiten mit den Mogul Ganjifa Karten dieser Provenienz so bezeichnet.

In der Nirmal-Gruppe ist die neunte Farbe Buddha; das hat schon Thierry (1967, S. 125–127 und Abbildung 10) auf Grund der hellen Hautfarbe der Avatarafigur in einem Spiel des Musée de l'Homme, Paris, (Nr. MH 67.3) richtig erkannt. In der Kurnool-Gruppe herrscht in dieser Hinsicht Unsicherheit. In dem Spiel des Museums für Völkerkunde in Wien (Nr. 3386) ist auf der Mir-Karte Krishna mit blauer Körperfarbe zu finden, aber die Körperfarbe des dazugehörigen Wesir ist naturfarben, ebenso die Farbzeichen (kleine, gekrönte Köpfe) auf den Zahlenkarten, was auf Buddha weisen würde. In der Cuddapah-Gruppe, die in diesem Katalog nicht vertreten ist, ist die neunte Farbe eindeutig Krishna. Dies ist auch in den Dasavatara Ganjifa von Maisur (Kat.Nr. 68) der Fall,

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

so daß sich im Austausch von Buddha und Krishna in der Avatara-Reihe von Nirmal über Kurnool und Cuddapah nach Maisur ein nord-südliches Gefälle erkennen ließe. Die Grundfarben sind nicht kanonisch wie in anderen Gegenden und geben daher keine sicheren Kriterien ab.

Nirmal-Gruppe: Neunte Farbe Buddha (vgl. Kat. Nr. 67 und Musée de l'Homme, Paris, Nr. 67.3).

Kurnool-Gruppe: Neunte Farbe Buddha oder Krishna (vgl. Kat.Nr. 66 und Museum für Völkerkunde, Wien, Nr. 3386 und ferner Victoria und Albert Museum, London, Indian Section, Nr. IPN 1496 und IM 493).

Cuddapah-Gruppe: Neunte Farbe Krishna (vgl. Museum für Völkerkunde, Wien, Nr. 14390; British Museum, London, Nr. 1935-2-2'-00; Indian Museum, Kalkutta, Nr. 4814 SN 44 und 4816 SN 46).

Auch die sehr typischen Kästen der Dasavatara-Spiele des Dekkan lassen sich einordnen (siehe S. 28f). Die von Morley (1931, S. 59, Abb. 58 bis 60) abgebildeten und als »Burmese« bezeichneten Karten in rechteckigem Format (jetzt in der Sammlung Mann, Nr. 6001) dürften zwischen Kurnool und Maisur anzusiedeln sein. Sie waren wahrscheinlich von südindischen Kaufleuten nach Birma gebracht worden.

64 DASAVATARA GANJIFA

Dekkan
17./18. Jahrhundert

Öl und Tempera auf Elfenbein, lackiert
Ø 6,5 cm
12 von 120 Blatt erhalten

Von den ursprünglich 120 Karten dieses Spiels wurden 12 zu unterschiedlichen Zeiten erworben, daher sind sie mit unterschiedlichen Inventarnummern im Deutschen Spielkarten-Museum vereinnahmt worden. Karten, die nicht erworben werden konnten, wurden fotografiert. Damit sind 22 Karten dieses Spieles beschreibbar. Dies wird in der folgenden Aufstellung gemacht:

1. Matsya (grün; Fische)
   Matsya-Mir: Der Avatara entsteigt einem großen Fisch, er trägt eine Krone. Hinter ihm wird eine Schlange gezeigt. Links Hayagriva in einer Muschel, rechts einige Adoranten (Foto).
   Zahlenkarten: Der Avatara entsteigt einem Fisch. Er trägt einen Mogulturban. Die Zahlenangabe erfolgt durch die Anzahl der Fische im Wasser (Inv.-Nr. B 951, Zwei und B 1523, Fünf).
2. Kurma (gelb; ?)
   Kurma-Mir: stellt das Quirlen des Milchozeans (Amrita Manthana) durch die Götter und Asuren dar. Vishnu als Kurma (Schildkröte) dient als Unterlage für den als Quirl verwendeten Berg Mandara (Sammlung Wayland, Pasadena).
3. Varaha (gelb; Eber)
   Varaha-5: In der Mitte der Karte ist der Avatara, ausnahmsweise ohne Eberkopf, dargestellt. Er trägt einen Mogulturban. An den Seiten sind die fünf schwarzen Eber (Inv.-Nr. B 1523).
4. Nara-Sinha (grün; Löwen)
   Nara-Sinha-Mir: Mit einer Krone auf dem Kopf thront der Avatara in einem Palast. Er zeigt ein grimmiges, menschliches Gesicht. Auf seinen Knien Hiranya-Kashipu, rechts dessen Sohn Prahlada als Priester, links dessen Frau (Foto).

CC-0. Anantajaram Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Zahlenkarten: Der Avatara mit Löwenkopf und Mogulturban, der auf den verschiedenen Zahlenkarten anders gebunden ist, zwischen den Löwen, die wie Leoparden mit Punkten gezeichnet und mit langen, rüsselartigen Schnauzen versehen sind (Inv.-Nr. B 951, Drei und Sieben).

5. Vamana (braun; Brahmanen)
   Vamana-1: Der Avatara ist als Brahmane, der die Veden liest, dargestellt während er in der anderen Hand ein Gefäß für Gangeswasser (Kamandalu) hält. Die Zahlenangabe erfolgt durch kleinere Brahmanenfiguren (Inv.-Nr. B 1523).
6. Parashurama (rötlich; Axtträger)
   Parashurama-Mir: Der Avatara kämpft mit dem vielarmigen Kartavirya, beide tragen Kronen. Oben in der Mitte die Wunschkuh Sabala, die von Kartavirya gestohlen wurde (Inv.-Nr. B 951). Parashurama-Wesir: Reiter mit Krone oder Helm, ein Begleiter (Foto).
   Zahlenkarten: Der Avatara wird als axttragender Brahmane, umgeben von kleinen Brahmanenfiguren, dargestellt (Inv.-Nr. B 951, Eins und Neun).
7. Rama (rot; Bogenträger)
   Zahlenkarten: Der mit einer Krone geschmückte Avatara hält einen Bogen. Die Körperfarbe ist blau. Er ist von hellhäutigen Bogenträgern umgeben, wahrscheinlich Lakshmana, Ramas Bruder (Inv.-Nr. B 951, Fünf und Foto, Vier).
8. Krishna (rot; Frauen)
   Krishna-Mir: Der Avatara mit einer Krone geschmückt, zieht den König Kamsa an den Haaren von dessen Thron. Im Hintergrund zwei Wedelträger im Mogulkostüm (Foto).
   Krishna-Wesir: Reiter mit zwei Begleitern (Foto). Krishna-3: Krishna spielt vor drei Gopis (Hirtenmädchen) als Venugopala Flöte vor einem Palast (Foto).
9. Buddha (blaugrün; Buddhas)
   Zahlenkarten: Buddhas im Lotussitz (Fotos).
10. Kalki (violett; Pferde)
    Zahlenkarten: Der Avatara wird in verschiedenen Posen in einer Landschaft dargestellt, Pferde gemäß Zahlenangabe (Inv.-Nr. B 951, Sechs und B 1207, Zwei).

Die Karten haben einen Randstreifen mit weißen Blumen. Die Hintergründe sind mit Bäumen, Sträuchern und Andeutung von Landschaft ausgefüllt. Die Kostüme entsprechen mit wenigen Ausnahmen der Hindutracht mit ihren verschiedenfarbigen Dhotis (Beintuch), Dupatta (Schal) aus gemusterten Stoffen. Die Wesire wie auch einige Begleitpersonen tragen Mogultracht. Avataras und Könige tragen konische, treppenförmige Kronen, die einem südlichen Typ entsprechen. Die ersten vier Avataras sind vierarmig und tragen Vishnus Symbole: Gada (Keule), Chakra (Diskus), Shankha (Muschel), und Padma (Lotus). Einige Avatarafiguren haben einen Nimbus.

Die feine Miniaturtechnik, der Typ der Gesichter, die differenzierten Landschaften im Hintergrund deuten an, daß es sich um eine besonders gute Arbeit eines wahrscheinlich südindischen Hindu handelt. Er arbeitete wohl an einem großen Fürstenhofe im Dekkan. Die Qualität der Arbeit würde eine Zuweisung nach Golkonda oder Ahmadnagar rechtfertigen. Eine Datierung ins 17. Jahrhundert ließe sich aus dem gleichen Grund vertreten. Auffallend ist die Verwandschaft der Erzählstruktur und der Kompositionen dieses Spiels mit den späteren volkstümlichen Spielen von Rajasthan II (Kat.Nr. 62) und Sawantwadi. Sie können durchaus in der Nachfolge dieses höfischen Spieles gesehen werden.

Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 24

Inv.-Nr. B 951, B 1207, B 1523

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

65 DASAVATARA GANJIFA

Dekkan oder Maisur
19. Jahrhundert

Tempera auf Elfenbein, lackiert
Rückseite: Grünes Blatt in der Mitte und doppelte rote Randlinie
6 x 5 cm
3 von 120 Blatt erhalten

Vorhanden sind: Varaha-3 (Farbzeichen Eber); Nara-Sinha-3 mit dem Löwen als Farbzeichen und Parashurama-1 mit der Axt als Farbzeichen. – Die Grundfarben kommen der Maisurskala am nächsten. Die Farbzeichen sind ungewöhnlich, besonders die Tiger der Nara-Sinha-Farbe. Die üppige Blumendekoration deutet auf eine Einzelproduktion unbestimmter südlicher Provenienz.

Inv.-Nr. 1977–119

66 DASAVATARA GANJIFA

Kurnool (Andhra Pradesh)
19. Jahrhundert

Tempera auf mehrschichtigem Karton, lackiert
Rückseite: siehe Beschreibung
ø 4,5 cm
96 von 120 Blatt in Holzkasten mit Schiebedeckel (19 x 6,2 x 6,5 cm), bemalt

Das Spiel ist unvollständig und besteht aus Karten von drei verschiedenen Spielen, wie aus den Rückseiten hervorgeht: 1. Ziegelrot mit dünner, blauer Randlinie, Pik-ähnliches Ornament in der Mitte; 2. Dunkelrotbraun mit roter Randlinie und Ranke in grün; 3. Ziegelrot mit breitem, blauen Rand und Pik-Ornament.
Der Zustand der Karten ist wegen Gerinnung des Lackes sehr schlecht, die Grundfarbe ist kaum zu bestimmen. Grundfarben und Farbzeichen, soweit trotz des Erhaltungszustandes beschreibbar, in der folgenden Liste:

Avatara	Grundfarbe	Farbzeichen
Matsya	karmin	Fisch
Kurma	dunkelgelb	Schildkröte
Varaha	gold	Eber
Nara-Sinha	dunkelgrün	Löwe
Vamana	braun	Schirm
Parashurama	rot	Axt
Rama	rot	Affe
Balarama	braun	Kuh
Buddha	rot	Kopf mit Krone
Kalki	schwarz	Pferd

Auf den Mir-Karten sitzen die Avataras auf Thronen mit eingeschnürten Sockeln. Sie sind für die Gruppe typisch. Flankiert werden sie durch zwei Bediente. Auf der Wesir-Karte reiten die Avataras auf Pferden, die denen der Nirmal-Gruppe ähnlich sind. Wie auf den Karten der Nirmal-Gruppe des Mogul Ganjifa (Kat.Nr. 25) sind auch hier die Avataras auf dem Thron in der Mitte jeder Zahlenkarte angebracht. Die Farbzeichen sind darum angeordnet. Einige Farbzeichen sind typisch für diese Gruppe.
Auf dem Deckel des bemalten Kastens ist Vishnu aufrecht stehend dargestellt. Er hält Muschel und Diskus in den erhobenen Händen, während die anderen zwei Arme vor den Körper gehalten werden, außerdem trägt er Kirita (Krone) mit Pfauenfederbusch, Girlanden und Dhoti. Rechts und links, sehr klein, zwei Göttinnen, Shri und Bhudevi, in Saris und Kronen. Über der Gruppe der Lichtbogen (Prabha), von dem rote Blumen herabhängen (sehr ähnlich zu Kasten Inv.-Nr. 3386, aus dem Jahr 1839 des Museum für Völkerkunde, Wien, Spiel C bei Nowotny, S. 9 und 12), darüber Kirti Mukha (Antlitz des Ruhms, Löwenmaske). Auf den Längs- und Schmalseiten von rechts und links die zehn Avataras mit Balarama und Krishna (auf den Karten sind Balarama und Buddha abgebildet, s. o. Tab.), durch florale Ornamente getrennt.

Inv.-Nr.: B 970

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

67 DASAVATARA GANJIFA

Andhra Pradesh (Nirmal?)
19./20. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 5,1 cm
119 von 120 Blatt erhalten in Holzkasten mit Schiebedeckel (17,5 x 7 x 6,7 cm), bemalt

Das Spiel ist fast komplett, es fehlt lediglich Parashurama-10. Es ist aber abgegriffen und nachgedunkelt, so daß Identifikation von Grundfarben und Farbzeichen schwierig ist.

Das Farbzeichen der Buddha-Farbe ist ein gekrönter Kopf mit weißer Gesichtsfarbe. Zu Mir und Wesir vgl. die vorige Kat.Nr. 66. Die Zahlenkarten haben keine Figur in der Mitte. Auf dem Deckel des Kastens ist Vishnu in einer Tempelarchitektur abgebildet, flankiert von einem Adoranten; darunter Wasserbecken mit Reihern. Auf den Seiten des Kastens Landschaft mit Felsen, Tigern, Antilopen, Hasen, Vögeln und Jägern. Dieser Kasten ist dem im Musée de l'Homme, Paris (Nr. M.H. 67.3.1) sehr ähnlich, den Thierry, 1967, S. 122, Abb. 1, beschrieb. Er ist eine Variante der Kästen der Kurnool-Gruppe (vgl. etwa Kat.Nr. 66).

Inv.-Nr. B 964

68 DASAVATARA GANJIFA

Maisur (Karnataka)
Anfang 19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 5,9 cm
118 von 120 Blatt erhalten in Holzkasten (14,3 x 8,5 x 7,8 cm) mit Papier überzogen und bemalt

Die folgende Tabelle stellt die 10 Avataras, die Grundfarbe, das Farbzeichen und die Körperfarben zusammen, die im Spiel auftauchen:

Avatara	Grundfarbe	Farbzeichen	Körperfarbe
Matsya	rot	weiße Fische	fleischfarben
Kurma	karmin	goldene Schildkröten	fleischfarben
Varaha	terrakotta	blaue Eber	blau
Nara-Sinha	karmin	weiße Löwen	weiß
Vamana	olivgrün	goldene Gefäße	fleischfarben
Parashurama	rot	goldene Äxte	fleischfarben
Rama	rot	goldene Pfeile	blau
Balarama	dunkelgrün	goldene Pflüge	fleischfarben
Krishna	braun	weiße Kühe	blau
Kalki	schwarz	weiße Pferde	weiß

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Die Mir-Karten zeigen die Avataras auf einem Thron, der mit der siebenköpfigen Schlange als Rückenlehne ausgestattet ist. Matsya und Kurma sind menschliche Figuren mit Tierunterleib. Varaha, Nara-Sinha und Kalki sind menschliche Figuren mit Tierkopf. Die Wesir-Karten zeigen die Avataras auf Pferden, die in Haltung und Aufzäumung dem Typ der Maisur-Karten folgen. Die Farbzeichen sind konzentrisch oder auf einer Mittelachse angeordnet. – Auf dem Deckel des Kastens ist Rama dargestellt. Die Tracht und der Schmuck entsprechen den Götterdarstellungen in der Tanjore-Malerei. Rama trägt Kirita (Krone), Schulterschmuck, Halskette, Hüftschärpe, Dhoti (Antariya) und Fuß-Schmuck; seine Körperfarbe ist blau; er hält Pfeil und Bogen. Auf den Seiten Blumenornament (Geißblatt?) und aufgeklebter Zettel mit Inschrift, wahrscheinlich Namen. Der Kasten ist innen mit Zeitungspapier in englischer Sprache ausgebessert; dieses enthält Nachrichten aus dem Zulu- und zweiten Afghanistan-Krieg, d.h. 1879.

Die Karten sind in schönen satten Farben und feiner Zeichnung ausgeführt. Der Stil ist in südindischer Manier überdekorativ, die Figuration sehr schematisiert; es gibt keine Dramatisierung der Avatara wie in Rajasthan II (Kat.Nr. 62) oder Sawantwadi (Kat.Nr. 71). Das Kartenrund ist durch eine dekorierte Bordüre in wechselnden Farben eingerahmt. – Ein ähnliches Spiel befindet sich im Besitz Rudolf von Leydens, Wien: 10 Karten eines Maisur Dasavatara mit ähnlichen aber nicht identischen Grundfarben, fast gleichen Farbzeichen, aber alle in Gold. Der Hintergrund ist auch mit kleinen Goldornamenten gefüllt (ø 6,2 cm). Vgl. auch Kat.Nr. 69 mit ähnlicher Ikonographie und Farbzeichen und Kat.Nr. 70 mit ebenfalls ähnlicher Ikonographie, aber gröberer Ausführung.

Eine solche Zusammenstellung weist auf die verschiedenen Qualitäten innerhalb einer stilistischen Gruppe hin. Das vorliegende Spiel, Kat.Nr. 68, entspricht in jeder Beziehung den besten aus Maisur bekanntgewordenen Karten. Seine Hersteller dürften wohl im oder für den Palast gearbeitet haben.

Lit.: Leyden, Chad, 1973, Taf. 1

Inv.-Nr. B 971

69 DASAVATARA GANJIFA

Maisur
19. Jahrhundert

Graviertes und eingefärbtes Elfenbein
Rückseite: Ursprünglich blank, auf 10 Karten später bemalt
ø 4,3 cm
17 von 120 Blatt erhalten

Erhalten sind: Matsya-1, Kurma-4, Varaha-4, Nara-Sinha-Wesir und -2, Vamana-1, Parashurama-Mir, -Wesir und -8, Rama-Mir und -3, Balarama-Mir, -Wesir und -1, Krishna-2 und Kalki-Wesir und -5.

Die Ikonographie und die Farbzeichen dieses gravierten Spiels lehnen sich eng an Kat.Nr. 68 an. Die Gravur ist in rot, grün und schwarz eingefärbt. Zehn der Rückseiten wurden später wohl zu Übungszwecken von Kartenmalern unterschiedlicher Begabung mit Kartenmotiven verschiedenster Art bunt bemalt und zum Teil lackiert.

Inv.-Nr. 1977–20

70 DASAVATARA GANJIFA

Maisur
19./20. Jahrhundert

Eingefärbte Gravur in Elfenbein
Rückseite: Blank
5,2 x 4,5 cm
5 von 120 Blatt erhalten

Erhalten: Varaha-10 (Eber), Nara-Sinha-Mir, Vamana-7 und -8 (Gefäß) und Balarama-10 (Pflug). – Die Mir-Karte zeigt den Avatara auf einem Thron mit gezackter Bogen-Rückenlehne, in den erhobenen Händen hält er Diskus und Muschel. Ikonographisch ähnlich zu Kat.Nr. 68. – Die Ausführung der Farbzeichen auf den Zahlenkarten folgt dem Maisur-Schema. – Die Karten sind mit einem einfachen gemusterten Rand umrahmt und im oberen Teil durch einen Zackenbogen geschlossen. Die gravierte Zeichnung ist in rot und schwarz eingefärbt, die Farbe trug also nicht zur Unterscheidung der verschiedenen Sätze bei. Zu Ausführung und Stil vgl. Kat.Nr. 37.

Inv.-Nr. B 953

CC-0. Kamla Nehru Sammlung im Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Dasavatara Ganjifa aus Sawantwadi

Sawantwadi ist ein kleiner Ort an der Westküste von Indien, südlich von Bombay und nicht weit von Belgaum. Es war ein kleines Fürstentum unter dem Marathengeschlecht der Bhonsle. Die Herstellung von Ganjifa in Sawantwadi ist seit 1778 belegt. Damals wurden Ganjifas an den Peshwa in Poona, den damaligen Herrscher in Maharashtra, als Geschenk gesandt. Spielkarten aus Sawantwadi haben die weiteste Verbreitung gefunden, vielleicht, weil sie Bräuten der großen Brahmanenfamilien in der Brautausstattung mitgegeben wurden, und Töchter aus den Brahmanenfamilien in Maharashtra nach vielen Teilen Indiens heirateten. Deshalb finden sich auch besonders viele Sawantwadi-Spiele in europäischen und amerikanischen Sammlungen. Die Sawantwadi-Karten zeichnen sich durch lebhafte, leuchtende Farben und reizvolle, lebendige Darstellungen der Avatara aus. Sie sind auf dünnem Karton gemalt und mit Schellack lackiert. Spiele mit kleinerem Durchmesser heißen Bazar-Kalam (Marktqualität), die größeren Durba-Kalam (Hofqualität). Spiele in denen eine Figur Krishnas oder Balaramas in der Mitte jeder Zählkarte erscheint, heißen Darchitri Ganjifa. Es werden verschiedene Arten von Ganjifa hergestellt, einschließlich Mogul Ganjifa. Die Karten aus Sawantwadi sind in bunt bemalte fast würfelförmige Holzkästen verpackt, die für den Herkunftsort typisch sind. Die Grundfarben sind in allen Spielen konstant. Auch der Stil der Zeichnung, die Komposition der Kartenvorderseite und die Ikonographie sind sehr einheitlich, so daß sie trotz mancher individueller Abweichungen leicht identifiziert werden können. Während die Kleidung der männlichen und weiblichen Figuren in den Karten sehr typisch für Maharashtra ist, weisen Zeichenstil und Ikonographie Einflüsse aus dem südlichen Dekkan (Vijayanagar) auf; vielleicht gehen die Darstellungen der Avatara auf alte traditionelle Chitrakatha (lose Blätter oder Tafeln) zurück, an Hand derer die wandernden Barden die Legenden und Göttersagen erzählten.

Ursprünglich scheinen die Hersteller der Karten Brahmanen gewesen zu sein. Später gehörten sie einer speziellen Kaste an, die als Chitari (Maler) bekannt sind. Den Hersteller des Spiels Kat.Nr. 73 mit Namen Pandurang Krishna Chitari, besuchte ich 1940 in Sawantwadi. Ich habe ihn fotografiert. Sein Enkel Pundalik Govind Chitari ist jetzt 82 Jahre alt und noch in beratender Tätigkeit an der Herstellung von Ganjifa beteiligt. Das aussterbende Handwerk der Lackarbeiten wurde von dem ehemaligen Fürsten Rajabahadur S.S. Bhonsle, und seiner Familie in unserem Jahrzehnt wieder neu belebt und erfreut sich jetzt sogar eines zunehmenden Exporthandels.

Moderne Sawantwadi-Karten sind im Handel zu haben. Einige Spiele aus Sawantwadi tragen auf dem unteren Kreissegment Gummistempel mit Namen oder Initialen. Es handelt sich hier um lokale Kaufleute, die Ganjifa-Werkstätten unterhielten. Die Namen sind: Narayan Ramchandra Kelkar und Vishnu Kashinath Mhapsekar.

Die obigen Informationen verdanke ich teilweise den brieflichen Mitteilungen Seiner Hoheit Rajabahadur S.S. Bhonsle vom Frühjahr 1977.

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

71 DASAVATARA GANJIFA, TYP DARCHITRI

Sawantwadi (Maharashtra)
20. Jahrhundert

Tempera auf dünnem Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 9,3 cm
115 von 120 Blatt erhalten

Das vorliegende Spiel ist das schönste aus Sawantwadi in der Sammlung des Deutschen Spielkarten-Museums. In der Mitte der Zahlenkarten ist die Figur Krishnas abgebildet, um ihn herum sind die Farbzeichen angeordnet. Das Spiel gehört damit zu einem als Darchitri Ganjifa bekannten Typ. In der folgenden Liste wird sowohl die Mir-Karte beschrieben, auf der jeweils der Avatara dargestellt ist, als auch Farbzeichen und Grundfarbe benannt.

Avatara	Grundfarbe	Farbzeichen	Mir (Avatara)
Matsya	rot	Fische	Vishnu, blaue Körperfarbe, vierarmig, Muschel, Diskus, Schwert haltend, mit dem Unterkörper eines Fisches, packt den Schopf des Dämon Hayagriva, der aus einer Muschel steigt. Links Adorant mit Chauri (Wedel). Das Wasser ist durch einen grünen Streifen angedeutet.
Kurma	rot	Schildkröten	Vishnu kommt aus der Schildkröte (Kurma), neben ihm die Schlange Vasuki, mit der der Milchozean gequirlt wurde, dazu Muscheldämon Panchajana; rechts ein Adorant.
Varaha	gelb	grüne Eber	Der Avatara Varaha mit Eberkopf, stehend, blau, vierarmig, kämpft mit Hiranyaksa; links ein Adorant.
Nara-Sinha	grün	gelbe Löwen	Nara-Sinha, vierarmig, mit weißer Körperfarbe, Diskus und Muschel haltend, zerreißt seinen Widersacher Hiranya-Kashipu auf den Knien. Hinter seinen Schultern sind die Teile der gespaltenen Säule, aus der er erschienen ist. Niedriger Thron mit eingeschnürtem Sockel. Links die Frau, rechts der Sohn Prahlada des Hiranya-Kashipu als Adoranten.
Vamana	grün	gelbe Gefäße	Vishnu als Brahmanenzwerg Vamana vor König Bali und seiner Frau Vindhyavali, die ihm ein Kamandalu (Gefäß mit Gangeswasser) reicht. Rechts der Priester Sukra.
Parashurama	rotbraun	Äxte	Parashurama (Rama mit der Axt) mit blauer Körperfarbe bekämpft mit der Axt den tausendarmigen (Sahasra Bahu) König Kartavirya, der Mogulkleidung mit Hindukrone trägt; rechts ein Adorant
Rama	gelb	Pfeil u. Bogen	nicht vorhanden
Krishna	rotbraun	Diskus	Krishna in der Form des Vishnu mit blauer Körperfarbe vierarmig mit Muschel und Diskus, sitzt auf dem Thron; rechts die weibliche Figur (Rukmini?); vor ihm als Adorant Garuda, der Mannvogel, mit Flügeln (?).
Buddha	schwarz	Muschelschnecken	nicht vorhanden
Kalki	schwarz	Schwerter	Vishnu, steht links mit blauer Körperfarbe, vierarmig. Er hält Schwert, Muschel und Diskus; rechts das weiße Pferd, gesattelt mit dem Schirm (Chatri), rechts Adorant.

CC-0. Anamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Die Wesir-Karte zeigt zwei Reiter, entweder mit einem Läufer (Matsya, Vamana, Rama, Buddha) oder mit einem Tiger (Kurma, Varaha, Nara-Sinha, Krishna, Kalki). Die Zahlenkarten sind alle mit einer kleinen laufenden Vishnufigur im Mittelpunkt versehen. Eins und zwei mit Girlande (Schlange ?) um die Mittelfigur und das Farbzeichen. Alle Karten haben einen breiten Rand mit Blumenmuster. Bei den Figurenkarten ist am unteren Teil ein Segment abgeteilt, das grün gefärbt und mit Rankenornamenten gefüllt ist. – Die Kleidung der göttlichen Figuren ist Dhoti (Beintuch), Schal (Dupatta) und die Krone südindischen Typs mit Nackenband; dazu reicher Schmuck und Girlanden. Die Widersacher sind z.T. in Mogul-Tracht mit Jama und Shalwar (Hosen) oder Dhoti gekleidet, ebenso wie die Reiter auf den Wesir-Karten und einige der Adoranten. Die Frauen sind in maharashtrische Saris, die über Kopf und Schulter geschlungen sind, gekleidet. Zur Gesamtkonzeption des Spiels vgl. Kat.Nr. 62 und Kat.Nr. 64. – Ähnliche Spiele befinden sich in der Sammlung Sylvia Mann, Rye (Nr. 6010, ⌀ 10 cm); im Victoria und Albert Museum, London (Nr. 02360 IS, ⌀ 11 cm); im British Museum, London (ohne Nummer); im Prince of Wales Museum, Bombay (siehe Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 26, ⌀ 11 cm); im Museum der University of Pennsylvania, Philadelphia (Inv.-Nr. 16585 e); in der Cary Collection, Yale (Inv.-Nr. 0.13, ⌀ 9,3 cm); und Einzelkarten in der Sammlung Leyden, Wien (Nr. 47, ⌀ 8,3 cm), mit Stempelaufdruck des Händlers Narayan Ramchandran Kelkar; vgl. auch Kat.Nr. 72.

Inv.-Nr. B 968

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

72 DASAVATARA GANJIFA, TYP DARCHITRI

Sawantwadi (Maharashtra)
20. Jahrhundert

Tempera auf dünnem Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 8,9 cm
12 von 120 Blatt erhalten

Im einzelnen vgl. die vorige Kat.Nr. 71, der gegenüber folgende Unterschiede festzustellen sind: Auf Krishna-Mir ist Vishnu-Krishna, vierarmig, unter einem Baum stehend dargestellt. Flankiert wird er von je 2 Frauen, die sich gegenseitig mit farbigem Wasser bespritzen (Holi-Fest). Der Varaha-Wesir zeigt zwei Reiter mit Tiger. Jede Zahlenkarte zeigt in der Mitte einen roten Kreis mit der Figur Vishnus oder Balaramas; um den Kreis sind die Farbzeichen angeordnet. Die Farbzeichen entsprechen Kat.Nr. 71 mit Ausnahme von Rama: Hanuman; Krishna: weiße Kühe; Kalki: weiße Pferde.

Inv.-Nr. B 1522

73 DASAVATARA GANJIFA

Sawantwadi (Maharashtra)
1940

Hersteller: Pandurang Krishna Chitari
Tempera auf dünnem Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 8,6 cm
120 Blatt (vollständig) in bemaltem Holzkasten mit Schiebedeckel (11 x 10,8 x 10,6 cm)

Vgl. zu Einzelheiten Kat.Nr. 71, die Zahlenkarten zeigen jedoch keine Figur in der Mitte Der doppelte Rand ist reich dekoriert. Auf den Wesir-Karten sind zwei Reiter in Hindutracht mit Krone dargestellt. Die Avataras sind fast alle in derselben Situation gezeigt wie bei Kat.Nr. 71. Matsya-, Kurma- und Varaha-Mir zeigt den Widersacher immer in derselben Stellung. Auf Parashurama- und Rama-Mir sind die Widersacher Kartavirya und Ravana, König von Lanka (Ceylon), in fremdartige Kostüme mit hohen Stiefeln gekleidet. Sie sind also als Fremdlinge empfunden. – Auf Rama-Mir befindet sich der Avatara Rama im Kampf gegen Ravana (hundertköpfig), den er mit Pfeil und Bogen angreift. Auf Buddha-Mir ist der Buddha thronend mit weißer Körperfarbe, vier Armen, zwei Diskusse haltend, dargestellt; rechts und links steht je ein Adorant (Brahmane). – Vgl. das ähnliche aber einfachere Spiel Kat.Nr. 75. – Auf dem Deckel des Kästchens ist der elefantenköpfige Gott Ganesha mit zwei Adorantinnen dargestellt. Vorderseite: Varaha, links: Rama mit Sita und Lakshmana, seinem Bruder, hinten: Garuda (Mannvogel, Begleiter Vishnus) im Kampf mit Indra (?), rechts: Krishna und Balarama mit Radha.

Lit.: Hargrave, 1966, S. 24–27; Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 27; Leyden, Indische Kartenspiele, 1950, Abb. 28–42; vgl. auch Nowotny, 1947, Spiel A, S. 6–8, Abb. Taf. I

Inv.-Nr. B 966

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

74 DASAVATARA GANJIFA

Sawantwadi (Maharashtra)
20. Jahrhundert

Tempera auf dünnem Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 7,6 cm
119 von 120 Blatt erhalten in Holzkasten mit Schiebedeckel (9,7 x 9,3 x 9 cm), bemalt

Vereinfachte Variante von Kat.Nr. 75; der Randstreifen ist mit einem graphischen Kürzel für Blumenranken versehen. Die unteren Segmente der Figurenkarten sind mit einem Blumenmuster gefüllt. – Auf den Wesir-Karten sind zwei Reiter dargestellt. – Die Farbzeichen entsprechen Kat.Nr. 71, die Kronen und Turbane wie die folgende Kat.Nr. 75. – Auf dem Deckel des Holzkastens: Vishnu. Auf den Seiten des Kastens: vorne und hinten: ein Brahmane; auf der rechten Seite: Arjun und Navagunjar (die Universalform Vishnus), vgl. Kat.Nr. 53 und auf der linken Seite: Surabhi (die wohlstandbringende Kuh) hier mit weiblichem gekrönten Haupt dargestellt.

Inv.-Nr. B 967

75 DASAVATARA GANJIFA

Sawantwadi (Maharashtra)
Mitte 20. Jahrhundert

Tempera auf dünnem Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 7,9 cm
120 Blatt (vollständig) in Holzkasten mit Schiebedeckel (11 x 9,8 x 9,5 cm), bemalt

Dieses Spiel ist eine einfache Variante von Kat.Nr. 73. Es fehlen die Nebenfiguren auf den Avataras, die Wesir-Karten haben nur einen Reiter und die Bordüre ist nicht gemustert. Das untere Segment der Figurenkarten ist wie Kat.Nr. 73 radial schraffiert. – Auf Krishna-Mir ist ein Avatara dargestellt, der eine nicht identifizierte Person in Brahmanenkleidung (Schal, kurzer Dhoti, Halsketten, Haarschopf), die ein Schwert schwingt, verfolgt. Vielleicht ist König Kamsa gemeint, der unablässige Widersacher Krishnas (vgl. auch Kat.Nr. 64). – Die Kronen sind konisch und helmartig. Die Reiter tragen flache Maratha-Turbane. Der Holzkasten ist mit Papier bezogen und bemalt. Auf dem Deckel des Kastens und allen vier Seiten erscheint dieselbe Figur, ein König mit weißer Körperfarbe, ähnlich dem König Bali auf Vamana-Mir.

Lit.: Leyden, Indische Kartenspiele, 1950, Abb. 72–79

Inv.-Nr. B 965

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

76 DASAVATARA GANJIFA

Poona (Maharashtra)
um 1940

Hersteller: Chitra Shala Press, Poona
Chromolithographie auf dünnem Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 7,1 cm
120 Blatt erhalten

In Erwartung einer sich wiederbelebenden Nachfrage nach einheimischen Spielen und Karten wurden diese Blätter von der Chitra Shala Press in Poona gedruckt und vertrieben. Die Initialen in den unteren Kreissegmenten der Figurenkarten sind die der Hersteller. Der Stil zeigt deutlich den Niedergang der populären Kunst, die unter dem Einfluß der billigen, z.T. aus Deutschland importierten Öl- und Steindrucke im 19. Jh. und der unter dem Einfluß des Historienmalers Ravi Varma stehenden einheimischen Götterbilderproduktion stand. Grundfarben, Farbzeichen und Avatara halten sich thematisch an die Sawantwadi-Vorlagen (Kat.Nr. 73, 74, 75); auf der Wesir-Karte ist ein Reiter in Marathatracht dargestellt.
Die Herstellung dieser Karten wurde nicht fortgesetzt.
Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, S. 38
Inv.-Nr. B 110, Zug. Nr. 1954/83; Duplikat B 110, Zug. Nr. 1956/205

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Dasavatara Ganjifa aus Orissa

Der Typ der meisten Dasavatara Ganjifa von Orissa ist in Grundfarben, Farbzeichen und Ikonographie einheitlich.
Das normale Spiel hat zehn Farben und damit 120 Karten; es gibt aber auch sehr häufig ein um zwei Farben erweitertes Spiel mit 144 Karten, welches vielleicht an alte, in Orissa traditionelle -Zwölffarbenspiele angepaßt wurde (vgl. Kat.Nr. 91).
Die zwei zusätzlichen Farben sind der elefantenköpfige Gott Ganesha, mit dem alle guten Dinge beginnen, und Karttikeya, auch Skanda genannt, Sohn Shivas und Gott des Krieges. Die Stellung dieser Farben im Dasavatara von Orissa ist mir nicht bekannt, ich nehme aber an, daß sie die beiden ersten Farben sind. In neuerer Zeit sind Orissa-Dasavatara auf den Markt gekommen, die 16 und 20 Farben, also 192 und 240 Karten, in einem Spiel haben. Die Ikonographie dieser Spiele ist aber nicht konsequent, und es ist anzunehmen, daß der Touristen- und Exporthandel Grund für diese Ausweitung ist.
Die typische Dasavatara-Ausstattung in Orissa ist in der folgenden Liste zusammengestellt:

Avatara	Grundfarbe	Farbzeichen	Körperfarbe	Ikonographie d. Avatara
Ganesha	grau	weiße od. schwarze Ratte (Akhu)	rot	vierarmig
Karttikeya	rosa	blauer Pfau (Paravani)	gelb	reitet auf Pfau
Matsya	schwarz	weißer Fisch (Matsya)	gelb	vierarmig
Kurma	ocker	grüne Schildkröte (Kurma)	gelb	vierarmig
Varaha	grün	weiße Muschel (Shanka)	grün	vierarmig
Nara-Sinha	weiß	Diskus m. Griff u. Spitze (Chakra)	rot	vierarmig
Vamana	blau	gelbes Gefäß (Kamandalu)	blau	zweiarmig mit Schirm
Parashurama	rot	Axt (Parashu)	gelb	zweiarmig
Rama	gelb	rote u. grüne Pfeile (Bana)	grün	zweiarmig
Balarama	helles umbra	Keule (Musala)	weiß	zweiarmig
Jagan-Natha	dunkles umbra	weißer Lotus (Padma)	schwarz	zweiarmig
Kalki	violet	Schwert (Khadga)	weiß	Pferd m. Schwert

Die Mir-Karte ist dadurch gekennzeichnet, daß der Avatara oder Gott in überdachtem Ratha (Wagen) sitzt, in einigen Spielen begleitet von einem Adoranten, der ein Chatri hält. – Der Avatara auf dem Jagan-Natha-Mir ist Krishna, der in Orissa, vor allem in Puri, als Jagan-Natha (Weltherrscher) in der Form eines primitiven Holzidols (das vielleicht einmal ein altes Stammestotem gewesen ist) verehrt wird. Das Idol ist eine schwarze großäugige Maske in bunten Kleidern. – Der Kalki-Mir zeigt ein Pferd mit Schwert auf dem Rükken. Auf den Wesir-Karten aller Farben ist ein Avatara oder Gott stehend oder schreitend dargestellt. Lediglich auf dem Karttikeya-Wesir reitet der Gott auf einem Pfau. Die Zahlenkarten 1 und 2 sind durch besondere Ornamente hervorgehoben. Das Farbzeichen von Varaha ist eine Muschel wie sonst nur in Rajasthan und Bengalen.

Der Diskus (Chakra) der Farbe Nara-Sinha hat einen gelappten Rand, Stiel und Spitze. Die Axt der Farbe Parashurama hat eine eingebuchtete Schneide. Die Keule der Farbe Balarama ist wie ein Mörser-Stössel (Musala) geformt.
Es gibt mancherlei Abweichungen von dieser Norm, z.T. innerhalb desselben Stils (Kat.Nr. 80) oder mit stilistischen und farblichen Abwandlungen (Kat.Nr. 85). Diese Abweichungen haben ihre Gegenstücke unter den Orissa Mogul Ganjifa. Anzeichen für eine weitere Diversifikation, die auf verschiedene Herstellungszentren deuten könnte, sind vorhanden, doch liegt hierüber nur vereinzeltes Material vor, sodaß eine Systematik nicht erstellt werden konnte.

CC-0. Vasamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Kat.Nr. 77

Kat.Nr. 77

77 DASAVATARA GANJIFA

Puri oder Umgebung (Orissa), 1954

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 6,7 cm
120 Blatt (vollständig)

Typische Ausbildung des Zehnfarbenspiels in Orissa. Geringe Abweichungen von der normalen Farbskala (vgl. oben S. 97). Vgl. auch die ähnlichen Spiele, Kat.Nr. 78 und 79
Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 2 und 3

Inv.-Nr. B 751

78 DASAVATARA GANJIFA

Puri oder Umgebung (Orissa) vor 1950

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 5,1 cm
120 Blatt (vollständig)

Typische Ausbildung des Zehnfarbenspiels in Orissa, der Durchmesser ist kleiner als Kat.Nr. 77.

Inv.-Nr. B 1083; Duplikat: Inv.-Nr. B 1518

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

79 DASAVATARA GANJIFA

Puri oder Umgebung (Orissa)
um 1950

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 7,2 cm
48 von 120 Blatt erhalten

Folgende Farben sind komplett vorhanden: Kurma, Varaha, Parashurama und Rama.

Inv.-Nr. A 1107

80 DASAVATARA GANJIFA

Puri oder Umgebung (Orissa)
vor 1950

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 7,7 cm
120 Blatt (vollständig)

Dies ist ein Spiel, das dem Typus des Zehnfarbenspiels in Orissa in Grundfarbe und Farbzeichen entspricht. Ungewöhnlich ist die Ikonographie der Zahlenkarten. In jeder Farbe sind die Werte 1 bis 10 mit den zehn Avataras illustriert, zusätzlich hat jede Karte die ihr entsprechende Anzahl von Farbzeichen und eine Nummer in Hindi. Beispiel: Die Matsya-3 zeigt Varaha, drei Fische und die 3. Mir und Wesir sind in allen Farben gleich und zwar ist auf der Mir-Karte Vishnu auf seinem Tragtier (Vahana) Garuda, dem Mannvogel, dargestellt. Auf der Wesir-Karte ist Brahma mit vier Köpfen auf seinem Tragtier Schwan (Hamsa). Wahrscheinlich ist diese Qualität des Spieles eine »Durba Kalam« oder Hofausführung für anspruchsvolle Kunden.

Inv.-Nr. B 994

Kat.Nr. 80

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

81 DASAVATARA GANJIFA, ZWÖLFFARBIG

Puri oder Umgebung (Orissa)
vor 1950

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 7,1 cm
144 Blatt (vollständig)

Typische Ausbildung des Zwölffarbenspieles *(vgl. oben S. 97) in Orissa; vgl. auch die ähn*lichen Spiele Kat.Nr. 82 und 83.

Inv.-Nr. B 995

82 DASAVATARA GANJIFA, ZWÖLFFARBIG

Puri oder Umgebung (Orissa)
vor 1950

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 6,9 cm
144 Blatt (vollständig)

Typische Ausbildung des Zwölffarbenspieles (vgl. oben S. 97) in Orissa.

Inv.-Nr. B 996

83 DASAVATARA GANJIFA, ZWÖLFFARBIG

Puri oder Umgebung (Orissa)
vor 1950

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 5 cm
144 Blatt (vollständig)

Typische Ausbildung des Zwölffarbenspiels in Orissa, kleines Format. Die Grundfarbe des Ganesh ist grün statt des üblichen grau. Vergleiche das formal fast identische 10-Farbenspiel, Kat.Nr. 78.

Inv.-Nr. B 1225

84 DASAVATARA GANJIFA, ZWANZIGFARBIG

Puri oder Umgebung (Orissa)
um 1974

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 6,8 cm
240 Blatt (vollständig)

Die ikonographische Reihung der 20-Farben-Spiele macht einen willkürlichen Eindruck. Damit soll nicht gesagt sein, daß es nicht

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

traditionelle Spiele mit mehr als 12 Farben in Orissa wie in Maisur gegeben hat. Zwölf Farben dieses Spieles sind die normalen: 10 Avataras und 11. Ganesha sowie 12. Karttikeya.
Dazu kommen die folgenden acht mit den hier angegebenen Grundfarben und Farbzeichen:

13. Brahma, grün, Pustaka (Buch)
14. Venugopala, Krishna flötespielend, rosa, Venu (Flöte)
15. Garuda, blau, Garuda (Vogelmann)
16. Hanuman, hellgrün, Gada (Keule)
17. Nandishwara, Shiva auf Nandi, gelb, Damaru (Trommel)
18. Vinadhara, Shiva (Vina spielend), dunkelrosa, Vina (Laute)
19. Indra, hellblau, Vajra (Donnerkeil)
20. Yama, braun, Nagapasha (Schlangenschlinge)

Brahma, Vinadhara, Indra und Yama kommen auch in den Spielen mit 16 Farben vor.

Inv.-Nr. 1977–121

85 DASAVATARA GANJIFA

Orissa
vor 1950

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Blau
ø 7,6 cm
120 Blatt vollständig in runder Dose (ø 9,5 cm) aus Papier und gestärktem Gewebe; blau; Deckel bemalt

Das Spiel weicht von den bekannten Orissa-Karten in vielen Aspekten ab: Blaue Rückseiten, eigene Skala der Grundfarben, eigene Ausbildung der Farbzeichen und Kleidung der Figuren. – Die Avataras der Mir-Karten sitzen auf breiten Thronen mit eingeschnürtem Sockel; zwei Diener flankieren sie. Auf den Wesirkarten ist der Avatara stehend oder schreitend abgebildet, der Kalki-Wesir reitet auf einem Pferd. – Die Ornamentierung der Einser-Zahlenkarte ist dem Mogul-Ganjifa Kat.Nr. 52 vergleichbar.

Avatara	Grundfarbe	Farbzeichen
Matsya	schwarz	Fisch
Kurma	dunkelgelb	Schildkröte
Varaha	umbra	Muschel
Nara-Sinha	blau	Diskus
Vamana	gelb	Gefäß
Parashurama	weiß	Axt
Rama	rot	Pfeil
Balarama	rosa	Keule
Jagan-Natha	dunkelgrau/blau	Lotus
Kalki	hellbraun	Schwert

Die Kleidung entspricht bei den meisten Figuren dem Orissa-Typ. Folgende Abweichungen sind festzustellen: Der Parashurama-Wesir trägt eine rote Jacke, Gürtel und lange gestreifte Hosen, Turban. Nara-Sinha- und Rama-Wesir sind mit spitzer Krone, Schulterschmuck, Beinkleid, Hüftschärpe und Gürtelgehänge ausgestattet.
Die Ähnlichkeit in Ausführung und Zeichnungsstil, z.B. bei dem Farbzeichen Schwert u.a. mit dem Mogul Ganjifa Kat.Nr. 52 ist auffallend und deutet auf gemeinsame Hersteller.
Auf dem Deckel der Schachtel befindet sich eine Darstellung mit zwei Ganjifa-Spielern, die auf einer Plattform (Asana) sitzen, mit nacktem Oberkörper, Turban, Dupatta (Schal), Dhoti (Beinkleid), Halsband und Armband. Die Zeichnung ist ganz im Stil der mittelalterlichen Malkunst (sog. west-indischer Stil), mit scharfer Nase, frontalem Auge im Profil und rückwärtigem Auge hervorragend, gehalten (vgl. Abb. S. 29).

Inv.-Nr. B 961

CC-0. Panjab Digital Library Collection. Panjab University Chandigarh. In collaboration with eGangotri and Sarayu Trust. Digitized by eGangotri and Sarayu Trust. Funding by MoE-IKS and eGangotri

Dasavatara Mulu von Bishnupur in Bengalen

Mit zu den schönsten Ganjifa-Karten der indischen Volkskunst gehören die großen Spielkarten von Bishnupur im Bezirk Bankura in Westbengalen, einem uralten Zentrum der Volkskunst. Hier wurden, ähnlich wie in Puri (Orissa) von Malerkasten (Faujdar) »Pats« oder auf Tuch gemalte Bildergeschichten hergestellt; diese dienten wandernden Barden (Patua) zur Illustration erzählter Sagen und Göttergeschichten oder wurden zur Dekoration des häuslichen Gebetplatzes verwendet. Dieselben Maler malten auf speziell vorbereitetem und grundiertem Baumwollgewebe Spielkarten in einem ortseigenen Stil. Bishnupur-Karten sind sehr groß (10 bis 13 cm), und die Gestaltung der Figuren- und Zahlenkarten zeugt von großem Formgefühl. Alte Karten sind gewöhnlich in einem schlechten Zustand. Zur Grundierung wurde eine feine Tonschicht benutzt, die leicht absplittert, sobald das Gewebe seine ursprüngliche, durch Stärke und Lack erzeugte Steifheit verliert.

Bishnupur-Ganjifa zeigen, ebenso wie Dasavatara-Ganjifa aus Orissa, Krishna in der Form des Jagan-Natha, da der Kult dieses Gottes sehr verbreitet war. Die Mir-Karten zeigen Jagan-Natha zusammen mit seinem Bruder Balarama und seiner Schwester Subhadra in der Form primitiver Idole, in denen sie in Puri verehrt werden. Nach Haraprashad Shastri (1895), ist aber diese Jagan-Natha-Farbe im Kartenspiel von Bishnupur als fünfte Farbe unter dem Namen Buddha eingereiht. So wird der Versuch gemacht, ein über tausendjähriges Alter für das Spiel abzuleiten. Da in den Dasavatara aus Orissa die Reihenfolge der Farben mit Jagan-Natha an neunter Stelle belegt ist, möchte man die obige Information mit einiger Skepsis aufnehmen. Shastri weist darauf hin, daß die Form des »Buddha« in den Bishnupur-Karten vier Arme hat und daher unter die fünf ersten Avatara mit vier Armen gehört; in den ersten fünf Farben sind die Zehner hoch und die Asse niedrig, in den zweiarmigen Avatara-Farben sind die Asse hoch.

Eine weitere Besonderheit des Bishnupur-Dasavatara ist die Form des Vamana als Trivikrama. Der Legende nach erbittet sich Vishnu von König Bali, der das Universum in seinen drei Teilen, Unterwelt, Erde und Himmel beherrscht, die Gabe von soviel Land, als er (in Zwergform!) mit drei Schritten beschreiten kann. Nach Gewährung der Bitte, nimmt Vishnu Riesengröße an und nimmt mit dem ersten Schritt die Unterwelt, dem zweiten die Erde und dem dritten den Himmel. Er wird daher auf diesen Karten mit drei Beinen gezeigt. Die Mir-Karten zeigen den Avatara in einem von Säulen getragenem Pavillon mit Kuppel mit je zwei Adoranten. Die Wesir-Karten zeigen den Avatara in großer Einzelfigur. Eine gewisse Parallele mit dem Aufbau der Dasavatara in Orissa ist nicht zu verkennen. Einzelheiten der Kleidung sind wegen des schlechten Zustandes der Karten nicht immer zu erkennen; die meisten Avatara tragen Beintuch, Schal, Girlanden und Kronen besonderer Form, während die Adoranten-Figuren in Mogul-Tracht, mit langen oder kurzen Röcken und Hosen gekleidet sind.

Die Zahlenkarten zeigen zusätzlich zu den Farbzeichen eine rosa Lotusblume. Mogul Ganjifa aus Bishnupur sind nicht bekannt, obwohl es sie sicher gegeben hat, was aus den merkwürdigen Farbzeichen des Nahrsa-Spiels (Kat.Nr. 123) hervorgeht, unter denen solche der Dasavatara-Reihe, wie der Mogul Ganjifa-Reihe zu finden sind. Kartenspiele werden in Bengalen anscheinend Mulu genannt. (Culin, 1898, S. 926)

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Avatara	Grundfarben	Farbzeichen	Besonderheiten von Mir und Wesir
Matsya	schwarz	Fisch	vierarmig, Körperfarbe weiß, Krone
Kurma	braun	Schildkröte	vierarmig, Körperfarbe grün, Krone
Varaha	grün	Muschel	vierarmig, Körperfarbe blau, im Kampf mit Hiranyaksha
Nara-Sinha	graublau	Diskus	vierarmig, Körperfarbe weiß, Löwenkopf, zerreißt Hiranya-Kashipu auf den Knien
Vamana	blau	Gefäß	zweiarmig, Körperfarbe fleischfarben, drei Beine, Schirm
Parashurama	weiß	Axt	zweiarmig, Körperfarbe fleischfarben, langer Bart und Haar
Rama	rot	Pfeil	zweiarmig, Körperfarbe grün, auf Thron mit Gattin Sita
Balarama	hellgrün	Keule	zweiarmig, Körperfarbe weiß, Haarknoten, hält Keule und Opiumpfeife
Jagan-Natha (Budha)	gelb	Lotus	vierarmig, Körperfarbe schwarz, drei unförmige Idole
Kalki	rot	Schwert	zweiarmig, Körperfarbe fleischfarben, Krone, hält Schild und Schwert, Wesir auf blauem Pferd

86 DASAVATARA GANJIFA

Bishnupur (Bezirk Bankura, West-Bengalen)
19. Jahrhundert

Tempera auf Baumwollgewebe, grundiert u. lackiert
Rückseite: Rot
ø 11 bis 11,3 cm
102 von 120 Blatt erhalten und 2 Duplikate

Dieses Spiel wurde 1945 von dem bengalischen Maler Jamini Roy erworben, in dessen Familie es früher gespielt wurde.
Matsya- und Vamana-Mir sind doppelt vorhanden. Die Duplikate gehören zu einem wahrscheinlich älteren und feiner gezeichneten Spiel. Zu diesem Spiel gehört wohl auch der Varaha-Mir und der Kurma-Mir. Vgl. die Beschreibung oben S. 102f; ähnliche Spiele besitzt das Asutosh Museum of Indian Art, Kalkutta.
Lit.: Culin 1898, Abb. 221–225; Folk Painting of India, 1962, S. 8–12

Inv.-Nr. B 960

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

87 DASAVATARA GANJIFA

Bishnupur (Bezirk Bankura, Westbengalen)
19. Jahrhundert

Tempera auf Baumwollgewebe grundiert, lackiert
Rückseite: Orange
ø 10,5 cm
112 von 120 Blatt erhalten

Zu Einzelheiten vgl. die Beschreibung oben S. 102f und Kat.Nr. 86, das schlechter erhalten ist.
Lit.: Spielkarten aus aller Welt, Stuttgart, 1968, Kat.Nr. 10

Inv.-Nr. A 1101

CC-0. Kamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

88 DASAVATARA GANJIFA

Nepal
20. Jahrhundert

Tempera auf lackiertem Papier
Rückseite: Rot
ø 6,3 cm
103 von 120 Blatt erhalten

Dieses aus Nepal stammende Dasavatara Ganjifa folgt der indischen Spielstruktur, entwickelt aber eine eigene Farbskala, Farbzeichen und Ikonographie. Der Stil der Karten steht dem volkstümlichen von Tibet beeinflußten Malstil Nepals nahe.

Avatara	Grundfarbe	Farbzeichen
Matsya	rötlichbraun	rot-weiß-blauer Fisch
Kurma	grün	Schildkröte
Varaha	gelb	Eberkopf
Nara-Sinha	blau	Diskus oder Klaue
Vamana	hellgrün	Schirm
Parashurama	braun	Axt
Rama	rot	Pfeil und Bogen
Balarama	orange	Pflug
Buddha	hellolivgrün	kugelförmiges Gefäß
Kalki	schwarz	Schwert

Die Mir-Avataras haben bunte Heiligenscheine, sind meist in gelbe Dhotis mit bunten Dupattas gekleidet und stehen auf Lotussockeln. Kurma-Mir hat auf einer menschlichen Figur einen Schildkrötenkopf; Buddha-Mir ist wie ein buddhistischer Mönch in eine Safranrobe und dunkelroten Schal gekleidet. Nebenfiguren (Dämonen) tragen uniformartige kurze Jacken und kurze Hosen. Die Wesire sind alle beritten.

Inv.-Nr. 1977–128

CC-0. Kapoor Gallery Digital Presevation Foundation, Chandigarh

RAMAYANA-GANJAPPA VON SONEPUR IN ORISSA

Neben den bereits beschriebenen Mogul und Dasavatara Ganjifa aus der Gegend von Puri gibt es noch eine andere Gruppe von Kartenspielen in Orissa, die in den inneren und mehr abgelegenen Bezirken des Staates zu Hause sind. Sampalpur und Parlakhemedi werden u.a. als Heimat dieser Spiele betrachtet, und Sonepur, ein sehr kleiner ehemaliger Fürstenstaat, ist der Ursprungsort der Karten, die unter dem Namen »Ganjappa« bekannt sind, eine lokale Form von Ganjifa. Bei dem Ganjappa handelt es sich um Zwölffarbenspiele, mit zwölf Karten in jeder Farbe, sodaß ein Spiel (Thoka) 144 Karten hat. Thema dieser Spiele ist der Kampf Ramas mit Ravana, dem hundertköpfigen Dämonfürsten von Lanka (Ceylon oder Shrilanka), der Ramas Frau Sita geraubt hatte und dafür büßen muß. Ganjappa ist offensichtlich die Hinduversion eines alten Spiels mit militärischem Charakter, in dem sich zwei Armeen gegenüber stehen, denn die ersten sechs Farben stellen die Waffen und Bundesgenossen Ramas und die zweiten sechs jene des Ravana dar. In den Farben Ramas rangiert unter den Zahlenkarten das As hoch und der Zehner niedrig, während es in den Farben Ravanas umgekehrt ist. Hier muß an das in der Ain-i-Akbari beschriebene Zwölffarbenspiel (siehe oben S. 7f.) erinnert werden, ein ursprünglich militärisches Spiel. Es ist daher durchaus möglich, daß sich in diesen abgelegenen Teilen Indiens eine sehr alte Spielform erhalten hat.

Die Karten werden von einer Malerkaste, die den Namen »Großkönige« (Maharana) trägt, aus Baumwollgewebe, das bemalt und lackiert wird, hergestellt. Die Farben wurden früher selbst bereitet. Sie haben eine auffallende Skala, die Türkisblau, Krapplack und Krapprosa einschließt. Der Stil der Zeichnung ist noch altertümlicher als der in den Karten aus der Gegend von Puri. Die Nasen sind noch spitzer und länger und die Bewegungen eckiger.

Die Mir-Karten zeigen den Helden oder seine Widersacher in einem Ratha (Streitwagen) mit Dach; die Räder sind unten als kleine Kreise erkennbar. Rechts und links von dem Wagendach sind oben zwei in der Luft hängende Ehrenschirme (Chatri) angebracht und unten – je nach Ausführung – das entsprechende Farbzeichen oder zwei Helfer. Auf der Seite Ramas ist der Held selber, sein Bruder Lakshmana, seine Verbündeten unter den Affen- und Bärenvölkern des Dschungels und – durch seine Kleidung als solcher erkennbar – der Bruder des feindlichen Königs, Bibhishana, der sich auf Ramas Seite geschlagen hat, dargestellt. Unter den Mirs auf der Ravanaseite ist Ravana selber mit mehreren Köpfen zu erkennen, sowie sein Sohn Indrajit. Die Mir-Figuren der Ramaseite haben alle nackte Oberkörper und ein kurzes Beinkleid, während die Mir-Figuren der Ravanaseite betresste oder quergestreifte Röcke anhaben, wobei vielleicht an Moslems gedacht war, die ja der Feind schlechthin im mittelalterlichen Indien waren. Auch Bibhishana trägt solche Kleidung.

Die Wesir-Figuren reiten auf Pferden oder Elefanten. Andere sind stürmende Affen und Bären. Der Wesir der Rama-Farbe zeigt Rama getragen von Hanuman, dem Affengott, eine Form, die den Namen Kapi-Ratha oder »vom Affen getragen« hat. Der Wesir der Indrajit-Farbe zeigt diesen bei seinem magischen Opfer, das ihn im Kampf unsichtbar macht. Der Wesir der Hanuman-Farbe zeigt diesen manchmal, wie er in der erhobenen Hand einen Berg trägt: in der Sage bringt er einen Berggipfel aus dem Himalaya bedeckt mit Heilkräutern, um die in der Schlacht von Lanka Verwundeten (vor allem Lakshmana) zu heilen. Das merkwürdige Farbzeichen dieser Farbe, das aussieht wie ein Hut mit Feder, ist ein Berg mit einer Pflanze an der Seite. Auf den Einserkarten der ersten fünf Ramafarben ist Hanuman mit der Heilpflanze in der Hand zu sehen.

CC-0. Jaminigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Ähnliche Spiele befinden sich in verschiedenen Sammlungen, wobei die meisten einen Kartendurchmesser von 4 cm haben. Ein schön ausgeführtes Spiel befindet sich im Department of Oriental Books and Manuscripts of the British Library, London. Es ist in einer Holzschachtel verpackt, auf deren Schiebedeckel ein shivaitischer Sadhu (Asket) abgebildet ist. In der Sammlung Sylvia Mann, Rye (England), befindet sich ein größeres Spiel (Nr. 6003) mit dem Kartendurchmesser von 5 cm, welches auf jeder Zählkarte eine dem Wert entsprechende Anzahl von Kämpfern zeigt, wobei die Soldaten Ramas Affen oder Bären, und die des Ravana in Rock und Hose gekleidete Teufel sind, hier anscheinend wieder mit Moslems identifiziert.

Das Victoria and Albert Museum, London, besitzt ein prächtiges, großes (ø 9,7 cm) Ganjappa (Nr. IS 46–1963), das nur acht Farben hat; auf seinen Zahlenkarten ist fortlaufend das ganze Ramayana in Wort und Bild erzählt, während Mir und Wesir Streitwagen und Elefanten darstellen. Die Farbzeichen sind auf allen Farben Pfeile, so daß nur die Grundfarben zur Unterscheidung dienen. Dieses Spiel ist die einzig bekannte Ausnahme von der Zwölffarben-Ordnung der Ramayanaspiele.

	Mir	Wesir	Grundfarbe	Farbzeichen
1.	Rama Körperfarbe blau	Kapi-Ratha	rot	Pfeil
2.	Lakshmana Körperfarbe hell	Reiter	gelb	Köcher
3.	Sugriva, Affe	Kämpfer	braun	Affe
4.	Bärenkönig, Bär	Kämpfer	weiß	Bär (der indische Bär mit schwarzem Fell und langer nackter Schnauze ist deutlich zu erkennen)
5.	Hanuman, Affe	Kämpfer	dunkelblau	Berg m. Pflanze (s. oben S. 106)
6.	Bibhishana Körperfarbe schwarz	auf Elefant	grün	Schwert u. Schild
7.	Ravana vielköpfig	Reiter	dunkelrot	Keule
8.	Ravanas Helfer	Reiter	hellbraun	Kunt (kurzer Handspeer mit Spitzen an beiden Enden)
9.	Indrajit	beim Opfer	schwarz	Schlange
10.	Ravanas Helfer	Reiter	krapprosa	Katar (indische Dolchform)
11.	Ravanas Helfer	Reiter	hellblau	Pika (kurzer Handspeer mit einer Spitze)
12.	Ravanas Helfer	Reiter	hellgelb	Schwert

Die obigen Angaben sind der Beschreibung des Ganjappa (Ganjpa) des Maharaja von Sonepur entnommen (Sonepur, 1924).

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

89 RAMAYANA GANJAPPA

Sonepur (Orissa)
um 1950

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Braun
ø 4 cm
144 Blatt (vollständig)

Typisches Ramayana Ganjappa von Sonepur (vgl. oben S. 106f.) mit geringen Abweichungen in den Grundfarben. Auf den Einserkarten der ersten 5 Farben sieht man den Affengott Hanuman, der einen Berg mit Pflanzen trägt.
Lit.: Hoffmann, 1972, Abb. 90a

Inv.-Nr. B 1123

90 RAMAYANA GANJAPPA

Sonepur (Orissa)
um 1950

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Braun
ø 4,1 cm
144 Blatt erhalten (vollständig)

Typisches Ramayana Ganjappa von Sonepur (vgl. oben S. 106f.); auf den Einserkarten der ersten fünf Farben trägt der Affe Hanuman den Zweig einer Heilpflanze.

Inv.-Nr. B 992

91 RAMAYANA GANJAPPA

Sonepur (Orissa)
um 1950

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Braun
ø 4 cm
144 Blatt (vollständig) in Holzkasten mit Schiebedeckel (9,7 x 5,5 x 5,5 cm) mit Stoff überzogen, bemalt

Typisches Ganjappa von Sonepur (vgl. oben S. 106f.). Auf der Wesir-Karte der dritten (braun) und der vierten (weiß) Farbe liegt vor dem Fuß des Kämpfers ein besiegter Feind. Der Einser der 6. Farbe zeigt – abweichend von der Norm – einen Kämpfer.

Inv.-Nr. B 406

92 RAMAYANA GANJAPPA

Sonepur (Orissa)
19. Jahrhundert

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Braun
ø 4,0 cm
100 Karten verschiedener Farben erhalten

Typische Ganjappa-Karten aus Sonepur (vgl. oben S. 106f.), z.T. in Fehlfarben, Ausschußware oder Werkstatt-Rückstände. Die erste Farbe, rot, zeigt einen deutlichen Pfeil. Die vierte Farbe, der Berg mit Pflanze, ist zweimal vorhanden: einmal dunkelblau (wie üblich) und einmal als Fehlfarbe, helles Graublau. Das gleiche gilt für die 8. Farbe, Speer. Neben der normalen, braunen Ausführung ist eine graue Fehlfarbe vorhanden. Hierzu gehört auch eine Wesir-Karte mit Reiter, dessen Pferd nicht springt.
Lit.: Spielkarten aus aller Welt, Stuttgart, 1968, Kat.Nr. 12

Inv.-Nr. A 1104

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Kat.Nr. 91

CHADA VON MAISUR

CC-0. Mangalam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Die »Chada« aus Maisur nehmen innerhalb der übrigen indischen Kartenspiele eine Sonderstellung ein. Soweit man es beurteilen kann, sind sie die Schöpfungen eines Mannes, nämlich des Raja Krishnaraja III. Wodeyar (auch Odeyar und Wadiyar). Dieser Herrscher wurde nach dem Sieg der Engländer über den mohammedanischen Herrscher Maisurs, Tipu Sultan, im Jahre 1799 im Alter von fünf Jahren als Erbe der alten Hindudynastie auf den Thron gesetzt; die Verwaltung lag in den Händen des Brahmanen-Ministers Purnayia bis Krishnaraja 1811 die Regierung übernahm. Wegen angeblich schlechter Führung der Staatsgeschäfte und Unruhen im Lande übernahmen die Engländer 1831 die Verwaltung. Erst 1881, dreizehn Jahre nach dem Tod Krishnarajas, gaben sie sie an einen adoptierten Erben zurück.

Krishnaraja muß ein merkwürdiger Mensch gewesen sein, der sich intensiv mit religiösen, mystischen und philosophischen Problemen befaßte und viele Liebhabereien hatte. Er entwarf eine große Anzahl von Würfel-, Karten- und Brettspielen. Im Jagmohan-Palast in Maisur sind die Wände der großen Halle mit gemalten Spielsystemen bedeckt. Er verfaßte ein Buch »Shritatwanidhi«, das man vereinfacht als »Schatz der Philosophie« übersetzen kann. Das neunte Kapitel dieses Buches heißt »Kautuknidhi«, »Schatz des Sports und Zeitvertreibs«. Es handelt zuerst von Kartenspielen, dann von Würfeln, allen möglichen Maßen und Gewichten, Währungstabellen, Brettspielen und zum Schluß von einem Schach mit 144 Feldern. Das Buch ist in Sanskritversen geschrieben und hat einen Kommentar in Kannada – der Sprache Maisurs. Die Schrift ist Devanagari. Die beiden ersten Abschnitte sind mit 1745, der Shaka-Ära der Hindus, datiert, was dem Jahr 1823 unserer Zeitrechnung entspricht.

Im »Kautuknidhi« werden 13 verschiedene Kartenspiele beschrieben, die 36 bis 360 Karten in einem Spiel umfassen. Die Thematik aller dieser Spiele ist religiös, die Farben werden durch präsidierende Gottheiten benannt und bestimmt. Unter ihnen nimmt Chamunda, die Schutzgöttin der Wodeyars und Maisurs die führende Stellung ein. Chamunda ist eine der alten Muttergöttinnen Südindiens. In ihrem Kult gehen alle anderen Götter auf. Zudem enthält der Kult mystisch-tantrische Elemente. Diese kommen auch in den Kartenspielen zum Ausdruck. Man könnte sagen, daß die Einführung religiöser Gestalten und Symbole in das Kartenspiel tantrischen Prinzipien entspricht: das Spiel wird zu einer Art Gottesdienst, da der Name Gottes immer wieder ausgesprochen und in Erinnerung gebracht wird. Wie weit sich Krishnaraja auf ältere bekannte Kartenspiele bezogen, und wie weit er Neues erfunden hat, entzieht sich unserer Kenntnis. Jedenfalls kannte er das Mogul Ganjifa, dessen Grundregeln in den Chada zur Anwendung kommen. Ganjifa ist synonym mit Chada, da beide Worte das Spiel wie auch die Karten, mit denen man spielt, bezeichnen. Die eigentliche Bedeutung von Chada ist Blatt.

Auch das Dasavatara Ganjifa war in Maisur bekannt (vgl. Kat.Nr. 68), ebenso das Dikpala Ganjifa. Elemente von beiden sind in einigen Chada enthalten. Außerdem kannte Krishnaraja englische und französische Karten, da er mit Vertretern beider Nationen bekannt war. Die zwei vierfarbigen Chada werden auch als 'Pet' bezeichnet, was wohl von 'Spade' (englisch für Pik) kommt. Die Regeln dieser 'Pet' sollen denen des 'Angla Chada', d.h. des englischen Kartenspiels folgen.

Während die barocke Erweiterung des Kartenspiels auf 16 und 18 Farben mit je 12 bis 18 Karten eine Spielerei – vielleicht mit mystisch-tantrischem Hintergrund – Krishnarajas gewesen sein mag, muß man zwei Elementen seiner Chada besondere Aufmerksamkeit schenken, da sie für die Spielkartenforschung von Bedeutung sein könnten: 1. Die Erhöhung der Anzahl der Bildkarten (Atouts, ind. Hukum) von den in Indien üblichen zwei auf sechs, und 2. die Beigabe von Chakravartis oder Extratrümpfen.

Die Bildkarten sind: 1. Raja (König) oder Nayaka (Held): auf Thron oder Elefant; 2. Rajni, Rajapatni (Königin) oder Sati (Heldenfrau): in einer Sänfte; 3. Amatya, Mantri, Vajera (Wesir, Minister): in einem Wagen (Ratha); 4. Senani (General) oder Vaji, Ashwa (Pferd): Reiter; 5. Padathi, Yodha (Fußsoldat) oder Sevaka

CC-0. Kamraj Sarkar Digital Preservation Foundation, Chandigarh

(Diener): sitzend oder in Kampfstellung; 6. Dhwaja (Banner): Standarte auf einer Mauerzinne.

Diese Bezeichnungen sind z.T. identisch mit den Figurennamen im Chaturanga (Schach), das im letzten Teil der 'Kautuknidhi' beschrieben wird. Auch dort gibt es Raja, Amatya, Ratha (Wagen), Pataka (Standarte), Vaji und Ashva (Pferd), Hasti (Elefant) und zwölf Padatiya (Infanteristen), die zusammen eine Seite (Paksha) bilden und den alten militärischen Charakter einer Armee mit vier oder fünf Waffenkorps bewahren. Die Frage stellt sich, ob die sechs Bildkarten, die höchst wahrscheinlich dem indischen Schach entstammen, Krishnarajas Erfindung sind oder auf ältere, jetzt verschollene Vorlagen zurückgehen.

Chakravartis sind Extratrümpfe, die keiner Farbe zugehören und nach der doppelten Eröffnungsrunde abgespielt werden sollen. Das Wort Chakravarti bedeutet Weltherrscher; die Karten werden auch Mokthyar Hukum (unabhängiger Trumpf), Svatantra (unabhängig), Pratyekam (individuell) und Chud (gesondert) genannt. In ihrer Rolle im Spiel ähneln sie den Trümpfen im Tarockspiel; es wäre durchaus möglich, daß Krishnaraja das französische Tarock gekannt und die Idee der separaten Trümpfe von dort übernommen hat. Neben den Chakravartis stehen noch weitere Sonderkarten in wechselnder Anzahl zur Verfügung: Hamsa (Schwan), Shuka (Papagei), Sinha (Löwe), Chetika (Mädchen), Padma (Lotus) und Mayura (Pfau). Der Pfau ist nicht im Text der Kautuknidhi, aber als Karte belegt. Diese Sonderkarten werden von der Ausspielkarte in der ersten Doppelrunde gleichsam als Tribut für die führende Gottheit eingeholt. Solche Tributkarten sind, ebenso wie die Chakravartis nicht in anderen indischen Kartenspielen bekannt.

Von den 13 in der »Kautuknidhi« beschriebenen Chada sind acht in der Sammlung des Deutschen Spielkarten-Museums in schönen Exemplaren vertreten. Dazu kommt ein weiteres Chada, das ähnlich konzipiert ist, aber nicht in der »Kautuknidhi« erwähnt wird. Einzelheiten der hier vorhandenen und anderswo belegten Chada entsprechen nicht immer den Vorschriften der »Kautuknidhi«; vor allem Grundfarben und Farbzeichen werden von den Kartenmalern nach Gutdünken variiert.

Man muß sich fragen, wer mit diesen komplizierten und aufwendigen Spielen gespielt hat. Wahrscheinlich wurden sie nur vom Fürsten selber und seiner engeren Umgebung gebraucht, die er mit Kartenspielen versorgte und damit wohl eine ganze Anzahl von Künstlern und Kartenmachern beschäftigte. Es ist auch anzunehmen, daß mit Krishnarajas Tod die komplizierten Chada außer Gebrauch kamen, und nur die handlicheren wie Krishnaraja Chada und Navin Rama Chada in Gebrauch blieben. Das Krishnaraja Chada scheint einige Popularität auch im Volk von Maisur gehabt zu haben. Das Jagan-Mohan Chada hat 360 Karten; wenn vier spielen, erhält jeder Spieler 90, wenn fünf spielen, jeder 72 Karten. Wenn man bedenkt, daß es darauf ankommt, Karten hoch zu spielen, um zusätzliche Stiche machen zu können, und daß der Inhaber der Mohinikarte – gewöhnlich die letzte Karte der letzten Farbe – das ganze Spiel gewinnt, wenn er mit dieser Karte den letzten Stich macht, kann man sich das Kombinations- und Erinnerungsvermögen vorstellen, welches diese Art Spiele verlangt.

Im folgenden werden einige der in der »Kautuknidhi« gebrauchten Ausdrücke zusammengestellt:

Spieler	Kridaka
Spiel u. Spielkarten	Chada, Ganjifa, Pet
Ein Kartenspiel	Petika (wörtl. Schachtel)
Spiel	Kautuka
Blatt, Karte	Patrika, Patra, Chada, Yale
Farbe (Serie eines Farbzeichens)	Baju, Jati
Farbe (Grundfarbe)	Rang
Farbzeichen	Chinham
Zeichen des Tierkreises	Rashi
Atout (Bildkarte)	Hukum
Zahlenkarte	Kharchi Yalegalu
Runde	Dust
Ausspielkarte	Mukhya
Trumpf	Hukum, Turuf
Stich	Paga
Austausch	Grahya
Sequenz	Kaipattu
Ausrücke bzgl. Ausspiel	Talava-talavi
Farbe bekennen, Abwurf usw.	Natavani-titavani

CC-0. Agamigarh Digital Presevation Foundation, Chandigarh

93 CHAMUNDESHWARI CHADA

Maisur (Karnataka)
Erste Hälfte 19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Ziegelrot
ø 7,5 cm
291 Blatt von 320 erhalten

Vorhanden sind: 260 Farbkarten einschließlich eines Duplikats, 24 Chakravarti, 7 Hamsa. – Ein vollständiges Spiel besteht aus 16 Farben zu je 18 Karten, die von verschiedenen Gottheiten präsidiert werden (16 x 18 = 288), dazu 25 Chakravartis und 7 Hamsa; zusammen also 320 Blatt.
Jede Farbe besteht aus 6 Atouts (Hukum) und 12 Zahlenkarten: Hukum 1: Raja, präsidierende Gottheit auf Elefant (außer in Farbe 1); Hukum 2: Rajni, Göttin in Sänfte (außer in Farbe 1); Hukum 3: Ratha, präsidierende Gottheit in Streitwagen; Hukum 4: Vaji, Pferd, präsidierende Gottheit als Reiter mit Schwert und Schild; Hukum 5: Padathi, präsidierende Gottheit mit Schwert und Schild; Hukum 6: Dhwaja, Standarte mit präsidierender Gottheit. Bei den 12 Zahlenkarten wird der Zählwert durch die 12 Zeichen des Tierkreises (Rashis) angegeben:

Rashi	Tierkreiszeichen	Farbzeichen
Mesha	Widder	Widder
Vrishabha	Stier	Stier
Mithuna	Zwillinge	Keule und Vina
Karkataka	Krebs	Taschenkrebs
Simha	Löwe	Löwe
Kanya	Jungfrau	Frauenkopf in Schiff
Tula	Waage	Waage
Vrishika	Skorpion	Skorpion
Dhanus	Schütze	Pfeil und Bogen
Makara	Steinbock	amphibisches Fabeltier
Kumbha	Wassermann	Wassergefäß
Mina	Fisch	Fisch

Die 'Kautuknidhi' gibt an, daß die Symbole der präsidierenden Gottheit über den Tierkreiszeichen als Farbzeichen erscheinen sollen; im vorliegenden Spiel ist aber die ganze Figur der präsidierenden Gottheit über das Zodiakzeichen gesetzt. Beispiel: Farbe 8: Zahlenkarte 10 = gelbbraune Grundfarbe, Bild Ramas in der oberen Bildzeile und Makara (Steinbock) in der unteren Bildzeile.

Die 16 Farben:

Nr.	Präsidierende Gottheit mit den Symbolen, die sie in den Händen hält	Grundfarbe
1	Chamundeshvari auf Thron: Körperfarbe blau, vierarmig: Diskus, Muschel, Dreizack; Hukum-2 auf Löwe: Sinhavahini	braungold
2	Vishnu: Körperfarbe blau, vierarmig: Diskus, Muschel	zinober
3	Isha (Shiva): Körperfarbe weiß, vierarmig: Dreizack, Schlange, Mondsichel an der Krone	schwarzgrün
4	Brahma: Körperfarbe rot, vierarmig: Gebetskette, Gefäß	ockergelb
5	Vighnesvara, der Hindernisbeseitiger (Ganesha): Körperfarbe rot, vierarmig: Stachelstock, Schlinge	gelbbraun
6	Senani, der General (Karttikeya): Körperfarbe hell, vierarmig, sechsköpfig: Knochenkeule (Khatvanga), Hahn	grün
7	Virabhadra, furchtbare Emanation Shivas: Körperfarbe blau, vierarmig: Schwert, Bogen, Speer, Schild, Flammenkranz um Krone	rotbraun
8	Rama: Körperfarbe blau, zweiarmig: Pfeil und Bogen	gelbbraun
9	Krishna: Körperfarbe blau, zweiarmig: Flöte spielend, Haarknoten	gelbbraun
10	Mahashesha, Mahafani, Schlangenherrscher: Körperfarbe hell, zweiarmig: Lotus, Schlangenunterleib, Schlangenhaubenkrone	grünschwarz
11	Purandara, der Städtezerstörer (Indra): Körperfarbe hell, mit Augen am Körper, zweiarmig: Donnerkeil	karmin
12	Dinakara, der Tagbringer = Sonne (Surya): Körperfarbe rot, zweiarmig: 2 Lotusblüten, Sonnenscheibe um Krone	dunkelkarmin
13	Shailanatha, König der Berge = Himalaya (Parvataraja): Körperfarbe hell, zweiarmig: Lotus, thront über Bergen	gelbbraun
14	Varidhi, der Ozean (Samudra, Sagara): Körperfarbe hell, zweiarmig: Lotus, steht über Wasser	schwarz
15	Manmatha, Gott der Liebe (Kama): Körperfarbe grün, zweiarmig: Zuckerrohrbogen und Pfeile	grüngold
16	Mohini, die göttliche Verführerin: Körperfarbe grün, zweiarmig	grünschwarz

Neben den Farbenkarten (Baju) stehen in diesem Spiel 25 Chakravartis (Weltherrscher), auch als Swatantra = unabhängig oder Chud = gesondert bezeichnet. Sie stellen verschiedene Aspekte oder Formen der Göttin Chamunda dar, die u.a. die Shaktis oder weibliche

CC-0. Vasishtha Tripathi Collection by Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Energien aller anderen Götter einschließen. Sie konnten teilweise nur vorbehaltlich identifiziert werden. Die Chakravartikarten sind durch einen gelappten Rand um das Kartenbild und rote Grundfarbe ausgezeichnet.

Die Chakravarti:

1 Rajarajeshvari (Königin der Könige) = Chamunda (die Karte fehlt)
2 Kali: Körperfarbe blau, mit 10 Köpfen, vierarmig: Waffen
3 Lakshmi, Göttin des Wohlstandes, auf Lotusthron: Körperfarbe rot, vierarmig: Lotus und Schwert
4 Sarasvati, Göttin der Künste und Weisheiten: Körperfarbe hell, vierarmig: Vina und Schwert
5 Brahmi, Shakti des Brahma, auf Schwan: Körperfarbe hell, vierarmig: Gebetskette und Gefäß
6 Maheshvari, Shakti Shivas, auf weißem Stier: Körperfarbe weiß, vierarmig: Schlange und Dreizack
7 Kaumari, Shakti Kumars oder Karttikeyas, auf Pfau (Mayura): Körperfarbe hell, sechsköpfig, vierarmig: Hahn und Dreizack
8 Vaishnavi, Shakti Vishnus, auf Mannvogel (Garuda): Körperfarbe blau, vierarmig: Diskus und Muschel
9 Varahi auf braunem Büffel mit Eberkopf: Körperfarbe blau, vierarmig: Diskus und Muschel
10 Indrani, Shakti Indras, auf Elefant: Körperfarbe hell, zweiarmig: Donnerkeil
11 Dandini (?)
12 Mantrini (?)
13 Yoganidra (die große Illusion), im Schlaf der Meditation liegend: Körperfarbe blau
14 Bala: Körperfarbe rot, vierarmig: Gebetskette, Buch (Pustaka)
15 Bhuvaneshvari: Körperfarbe rot, vierarmig: Stachelstock und Schlinge
16 Indrakshi: Körperfarbe hell, zweiarmig mit Donnerkeil
17 Annapurna (Nahrungsspender): Körperfarbe rot, vierarmig: Eßschale und Löffel
18 bis 23: Die sechs Shatchakradevatas, tantrisch:
18 Shakini mit Gebetskette und Gefäß
19 Rakini, zweiköpfig, Körperfarbe blau, vierarmig: Dreizack und geflügelte Schlange
20 Lakini, dreiköpfig, Körperfarbe blau, vierarmig: Waffen (?)
21 Rakini, vierköpfig, Körperfarbe hell, vierarmig: Schlinge, Dreizack und Mond
22 Dakini, fünfköpfig, Körperfarbe hell, vierarmig: Lotus und Schwert (?)
23 Hakini, sechsköpfig, Körperfarbe hell, vierarmig: Geflügelte Schlange, Gebetskette, Mond
24 Vagishvari, Form der Sarasvati, Körperfarbe grün, zweiarmig, Vina, Schale und Mond
25 Rathidevi, Göttin der Liebe, auf Papagei (Shuka): Körperfarbe hell, zweiarmig: Zuckerrohrbogen und Pfeile.

Schließlich folgen die sieben Hamsa (Schwäne), die auch Sonderkarten sind. Zwei sind nach links, fünf nach rechts gerichtet.

Die Ikonographie dieses Spieles wird von Chamunda, der Schutzgöttin der Wodeyars von Maisur, beherrscht. Der Besitzer der Chamundakarte eröffnet das Spiel und zieht in der ersten Doppelrunde die Hamsakarten ein. Dann werden die Chakravartikarten gespielt, gefolgt von den Farbkarten. Wenn der Besitzer der Mohini-Minakarte (Farbe 16, Zahlenkarte 12) mit der Karte den letzten Stich machen kann, gewinnt er das Spiel. Im vorliegenden Spiel fehlt diese Karte, aber in einem Chamundeshvari Chada in der Sammlung Sylvia Mann ist diese Karte durch eine anbetende Asketenfigur neben der Mohini besonders gekennzeichnet.

Das nicht vollständige Spiel in der Sammlung Sylvia Mann (Nr. 6011, abgebildet bei Leyden Chad, 1973, Tafel 6–7) ist besonders schön in der Ausführung, sonst dem vorliegenden sehr ähnlich.

Lit.: Leyden, Chad, 1973, Taf. 4–6; Pinder, 1961, S. 44 und 45

Inv.-Nr. B 708

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

94 JAGAN MOHAN CHADA

Maisur (Karnataka)
Erste Hälfte 19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
356 von 360 Blatt erhalten in unbemaltem Holzkasten mit Schiebedeckel (35,3 x 9,5 x 8,8 cm)

Das Spiel besteht aus 18 Farben zu je 18 Karten = 324, sowie 27 Chakravartis, hinzu treten 2 Lila Shuka patra und 7 Shuka patra, ergibt 360 Blatt.

Jede Farbe hat 6 Atoutkarten (Hukum):
Hukum 1 = Raja, präsidierende Gottheit auf Thron
Hukum 2 = Rajni, Göttin in Sänfte, außer bei Farbe 1
Hukum 3 = Amatya, Streitwagen
Hukum 4 = Senani, Reiter
Hukum 5 = Sevaka, Soldat in Kampfstellung
Hukum 6 = Dhwaja, Standarte; die Hukum 2 bis 6 sind in üblicher Hoftracht gekleidet.
Auf die Atouts folgen in jeder Farbe 12 Zahlenkarten mit 1 bis 12 Farbzeichen, die aus den Symbolen (Chinham) der präsidierenden Gottheit gebildet werden, nach der »Kautuknidhi« sollte die Numerierung durch die Tierkreiszeichen geschehen.

Beschreibung der Farbenkarten:

Nr.	Präsidierende Gottheit	Farbzeichen	Grundfarbe
1	Chamunda: Körperfarbe blau, 4-armig: Waffen und Dreizack, mit dem sie Dämon Chanda tötet; Hukum-2 auf Löwe (Sinhavahini)	Striya (Frauen)	dunkelkarmin
2	Dakshinamurti, Shiva mit Meditationsband (Yogapatta) um die Knie: Körperfarbe weiß, 4-armig: Vina, Schlange	Vina (Saiteninstrument)	hellbraun
3	Umamaheshvara, Shiva mit Gattin Uma: Körperfarbe weiß, 4-armig: Axt, Schlinge; die Gattin: Körperfarbe blau, auf Knien, einen Stier zu Füßen	Vrisha (Stier)	schwarz
4	Sharabha, vielgestaltiges Fabeltier: Körperfarbe rot, 2-köpfig, 8-beinig, 4-armig: Vishnus Diskus und Muschel, Waffen	Sharabha (Grüner Fabel-Vogel)	weiß
5	Tandaveshvara, Shiva als Herr des Tanzes: Körperfarbe weiß, 4-armig: Schlange, Trommel; Mondsichel und Ganges im Haar, einen Unhold zu Füßen	Naga-Pasha (Schlange)	dunkelkarmin
6	Kankala (Skelett), Shiva als Büßer: Körperfarbe weiß, 4-armig: Dreizack, Schlange, Reh, Knochenstab (Kankala danda), Tigerfellschurz	Mriga (Reh)	gelbbraun
7	Matsya, Vishnus Fischinkarnation: Körperfarbe weiß, 4-armig: Diskus, Muschel	Matsya (Fisch)	dunkelrot
8	Kurma, Schildkröteninkarnation, Körperfarbe weiß, 4-armig: wie oben	Kurma (Schildkröte)	rotbraun
9	Varaha, Eberinkarnation mit Eberkopf: Körperfarbe blau, 4-armig: wie oben	Varaha (Eber)	gelbbraun
10	Nara-Sinha,Mannlöweninkarnation: Körperfarbe weiß, Löwenkopf, 4-armig: wie oben	Sinha (Löwe)	dunkelkarmin
11	Vamana, Zwerginkarnation in Brahmanengestalt: Körperfarbe hell, 2-armig: Gefäß und Schirm	Kamandalu (Gefäß)	braun
12	Parashurama, Avatara: Körperfarbe weiß, 2-armig: Axt	Parashu (Axt)	schwarz
13	Shri Rama, Avatara: Körperfarbe blau, 2-armig: Bogen	Kapi (Affe)	gold
14	Balarama, Avatara: Körperfarbe weiß, 2-armig: Pflug	Hala (Pflug)	schwarz
15	Krishna: Körperfarbe blau, zwei Frauen in den Armen; Zahlenkarte 12: Garuda-Mohini, Gewinnkarte	Garuda (Mannvogel)	dunkelrot
16	Kalki, Avatara, Pferdekopf: Körperfarbe weiß, 4-armig: Diskus und Muschel	Hayottama (bestes Pferd)	schwarz
17	Brahma, 4-köpfig: Körperfarbe: hell, 4-armig: Gefäß, Veden, Gebetskette	Hamsa (Schwan)	rotbraun
18	Indra: Körperfarbe hell, 2-armig: Donnerkeil	Matanga (Elefant)	schwarz

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Die Chakravartis

Alle Chakravartis haben einen doppelten, dekorierten Rand. Die folgende Beschreibung gibt Name der Gottheit, Erklärung, Körperfarbe, Anzahl der Arme, Attribute, Sitze und Reittiere (Vahanas) an.

1 Vinayaka, Ganesha, Elefantenkopf: Körperfarbe rot, 4-armig
2 Shrikantha, Shiva-Linga (?), großer girlanden-geschmückter Kopf: Körperfarbe blau, auf Plattform
3 Kali, 10-köpfig: Körperfarbe blau, 4-armig: Waffen
4 Lakshmi, Göttin des Wohlstands: Körperfarbe hell, 4-armig: Lotus, auf Lotusthron
5 Sarasvati, Göttin der Künste: Körperfarbe weiß, 2-armig: Vina
6 Brahmi, Shakti des Brahma: Körperfarbe weiß, 4-köpfig, 4-armig: Gefäß, Gebetskette
7 Maheshvari, Shakti Shivas: Körperfarbe weiß, 5-köpfig, 4-armig: Schlange, auf Stier reitend
8 Kaumari, Shakti des Karttikeya: Körperfarbe hell, 6-köpfig, 4-armig: Waffen und Hahn, auf Pfau
9 Vaishnavi, Shakti Vishnus: Körperfarbe blau, 4-armig: Diskus, Muschel, auf Garuda
10 Varahi, Shakti des Varaha, Eberkopf: Körperfarbe blau, 4-armig: Diskus, Muschel, auf Büffel
11 Indrani, Shakti Indras: Körperfarbe weiß, 2-armig: Donnerkeil, auf Elefant
12 Vatrapatra Shayihari, Babykrishna auf Banyablatt: Körperfarbe hell
13 Ranganatha, Vishnu auf der Weltschlange (Adi-Shesha): Körperfarbe weiß
14 Venkateshvara, Vishnu, stehend unter Bogen, wie in Tripati verehrt: Körperfarbe blau, 4-armig: Diskus, Muschel
15 Yadushailesha, Herr des Bergs der Yadawa, Form des Vishnu (?), Körperfarbe hell, 4-armig: Diskus, Muschel, Kronenhut
16 Shanmukha (Sechskopf), Karttikeya: Körperfarbe weiß, 4-armig: Totenschädel, Keule (Khatvanga)
17 Vaikunteshvara, Vishnu als Herr des Paradieses. Vaikunth: Körperfarbe blau, stehend, 4-armig: Diskus, Muschel; Schlangengloriole
18 Harihara, Mischform halb Shiva: Körperfarbe hell, halb Vishnu: Körperfarbe blau, 4-armig: Reh, Diskus
19 Ardhanarisha, Mischform halb Shiva: Körperfarbe hell, halb Parvati (Göttin): Körperfarbe grün, 4-armig; Axt, Lotus
20 Manmatha, Kama, Liebesgott: Körperfarbe grün, 2-armig: Zuckerrohrbogen, Pfeile, auf grünem Papagei (Shuka)
21 Chandrashekara, mondgekrönter Shiva: Körperfarbe weiß, 4-armig: Axt, Reh
22 Virabhadra, furchtbare Emanantion Shivas: Körperfarbe blau, 4-armig: Schwert, Lanze, Bogen, Schild
23 Shinshumara, personifizierter Planetenkreis, Körper mit Skorpionschwanz: Körperfarbe hell, 4-armig: Diskus, Muschel
24 Trivikrama, Vishnu mit drei Schritten die Welt erobernd: Körperfarbe hell, 2-armig: Diskus, Muschel; Vishnu mit erhobenem Bein
25 Lingodbhava, Shiva im Linga (Phallus) stehend: Körperfarbe weiß, 4-armig: Axt, Schlange; oben rechts Brahma als Hamsa (Schwan), unten links Vishnu als Varaha (Eber), die vergeblich die Höhe und Tiefe des Linga zu ergründen suchen
26 Gajasuresha, Shiva als Besieger des Elefantendämon Asura Gaya, dessen Haut ihn umgibt: Körperfarbe weiß, 4-armig: Axt, Reh
27 Rajagopala (Rajamannar Krishna): Körperfarbe weiß, 2-armig: Brahmanenstab, Bogen, Schwert.

Der Name des Spieles 'Jagan-Mohan' bedeutet 'Liebling der Welt' oder 'Bezauberer der Welt.' Das Thema ist recht kompliziert: Nach Chamunda, die wieder die Ausspielfarbe ist, folgen 5 Aspekte oder Formen Shivas (2 bis 6), dann die 10 Inkarnationen Vishnus (7 bis 16), dann Brahma, der dritte Gott der Trinität (17) und schließlich Indra, der Himmelsgott, in Farbe 18. Neben den Farbenkarten stehen 27 Chakravartis oder Sonderkarten, die viele der bekanntesten Götterfiguren Südindiens in einer nicht erkennbaren Rangordnung dar-

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

stellen. Sie sind beschriftet und daher identifizierbar. Endlich gibt es zwei beschriftete Lila Shuka patra (Lieblingspapageienkarten) und 7 gewöhnliche Shuka-Karten, die alle beim ersten Doppelstich fallen müssen. Die Zahlenkarte 12 der Krishnafarbe (15), hier durch eine bogenschießende Mohini in einem Kranz von Garudas gekennzeichnet, gewinnt das Spiel, falls sie den letzten Stich macht.
Lit.: Leyden, Chad, 1973, Taf. 9; Pinder, 1961, S. 4

Inv.-Nr. B 982

Kat.Nr. 95

95 JAGAN-MOHAN CHADA

Maisur (Karnataka)
Erste Hälfte 19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot
5,1 x 5,2 cm
26 von 360 Blatt erhalten

Vorhanden sind 21 Chakravartis und 5 Shukas (vgl. zu Einzelheiten die vorige Kat.Nr. 94) Diese Karten wurden in Bombay 1951 zusammen mit anderen Chada gekauft und wegen der fast gleichen Größe zuerst Kat-Nr. 99 zugeordnet. Nachdem der Text der »Kautuknidhi« zugänglich wurde, konnten sie als ein unvollständiger Satz von Chakravartis eines Jagan-Mohan Chada (vgl. Kat.Nr. 94) erkannt werden, mit denen sie in allen Einzelheiten, einschließlich der Beschriftung, übereinstimmen. Sie sind, wie die »Kautuknidhi« vorschreibt, auf Goldgrund gemalt.
Lit.: Leyden, Chad, 1973, Taf. 10 unten; dort fälschlich als Navin-Dashavatara Chad bezeichnet.

Inv.-Nr. B 1035

96 NAVA-GRAHA CHADA

Maisur (Karnataka)
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 7,3 cm
215 Blatt von 216 erhalten in unbemaltem Holzkasten mit Schiebedeckel (28,2 x 10,5 x 8,4 cm)

Auf dem Schiebedeckel des Kastens ist eine kanaresische Beschriftung: »Chamundeshvari Ammanavaru... sam... setu... yale... 288«; auf der Seite der Name des Besitzers: »S. Devaraj Bahadur«.
Das Spiel entspricht der Beschreibung des »Nava-Graha« oder »Neun-Planeten Chada« in der »Kautuknidhi«. Es hat die neun Planeten, die in Indien Sonne, Mond und die auf- und absteigenden Mondknoten (Drachenpunkte) einschließen, zum Thema. Das Spiel besteht aus zwölf Farben zu je 18 Karten. Die ersten drei Farben sind den Hauptgottheiten Chamunda, Vishnu und Shiva gewidmet, die übrigen neun den Planeten. Jede Farbe besteht

CC-0. Agannitan Trust. Digital Presevation Foundation, Chandigarh

aus sechs Atouts (Hukum) und 12 Zahlenkarten, die durch ein Farbzeichen und die Zeichen des Tierkreises bestimmt werden. Die Hukum haben die Bezeichnung Raja, Rajni, Ratha, Vaji, Padathi und Dhwaja. Der Raja ist immer die thronende Gottheit oder der Planet vor seinem Symbol. Die anderen Hukum zeigen Figuren in zeitgenössischer Hofkleidung mit Kronen. Der Padathi ist ein Krieger in Kampfstellung. Die Zeichen des Tierkreises sind in diesem Spiel z.T. figürlich gestaltet (vgl. Kat.Nr. 93), so unter anderen: Mithuna: Zwillinge als Mann und Frau; Tula: Waage als Händler mit einer Waage; Dhanus: Schütze als Zentaur mit Bogen und Kumbha: Wassermann als Mann mit einem Wassergefäß.

Chamunda ist die Ausspielfarbe und die Mina-Karte der Ketufarbe ist die Gewinnkarte des letzten Stichs, hier durch eine Mohini mit Flagge zwischen Fischen gekennzeichnet.

Nr.	Präsidierende Gottheit oder Planet	Farbzeichen	Grundfarbe
1	Chamunda	Schwert	goldbraun
2	Vishnu	Diskus	rot
3	Isha (Shiva)	Dreizack	schwarz
4	Surya (Sonne)	Sonne	karmin
5	Chandra (Mond)	Halbmond	dunkelgrün
6	Mangala (Mars)	Dreieck	dunkelgrün
7	Buddha (Merkur)	Bogen	rotbraun
8	Brihaspati (Jupiter)	Lotus (?)	hellgrün
9	Shukra (Venus)	Rechteck (Silber?)	karmin
10	Shani (Saturn)	Blattform (?)	goldgelb
11	Rahu (als aufsteigender Drachenpunkt mit Drachenkopf dargestellt)	Korb (?)	dunkelgelb
12	Ketu (als absteigender Drachenpunkt mit Fischschwanz dargestellt)	Flagge	schwarzgrün

Lit.: Leyden, Chad, 1973, S. 17 und Taf. 11

Inv.-Nr. B 983

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

97 PANCH-PANDAVA CHADA

Maisur (Karnataka)
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 6 cm
12 von 216 Blatt erhalten

Vorhanden ist eine Karte jeder Farbe. Da eine Karte jeder Farbe und ein Exemplar jeder Hukumkarte vorhanden sind, läßt sich das Spiel mit Hilfe der »Kautuknidhi« als das »Panch-Pandava« Chada identifizieren, das die fünf Pandavas, die Helden des größten indischen Epos, der Mahabharata, zum Thema hat. Die erste Farbe ist Krishna, der Schutzgott der Pandava, die zweite Shiva, der Schutzgott der Kaurava, ihrer Gegner. Die Farben drei bis sieben gehören den Pandava und die Farben acht bis zwölf den Kaurava. Jede Farbe hat sechs Hukum und zwölf Zahlenkarten, die durch die Zahl der Farbzeichen numeriert sind, also 18 Karten. Die Atouts (Hukum) sind: 1. Nayaka (Held) auf Elefant; 2. Sati (Heldenfrau) in Sänfte; 3. Shatanga (Streitwagen); 4. Turaga (Pferd), Reiter; 5. Bhata (Soldat); 6. Dhwaja (Banner).
Die Figurenkarten der ersten beiden Farben, hier nicht vorhanden, aber durch Fotografien belegt, sind Vishnu-Krishna, getragen vom Mannvogel Garuda (1) und Lakshmi (2), bzw. Shiva getragen vom Stier Nandi (1) und Devi (2) auf Löwe (Sinhavahini). Die Figurenkarten der anderen Farben sind wie oben angegeben und in zeitgenössischer Hoftracht mit Kronen ausgeführt. Die Nayaka-Karte der Krishna-Farbe spielt während des Tages aus, die der Shiva-Farbe während der Nacht. Die letzte Karte der Krishna-Farbe gewinnt laut »Kautuknidhi« das Spiel, wenn sie den letzten Stich macht. Fotografisch belegt ist die Dhwaja-Karte der Krishna-Farbe als Mohini-Karte.

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Nr.	Götter u. Helden	Farbzeichen	Grundfarbe	Vorhanden
1	Krishna	Chakra (Diskus)	rotbraun	Hukum-5
2	Isha (Shiva)	Trishula (Dreizack)	schwarz	Zahlenkarte 2
Pandava				
3	Dharma	Mrini (Stachelstock)	rot	Hukum-6
4	Vrikodara (Bhima)	Gada (Keule)	dunkelgrün	Hukum-2
5	Kinitin (Arjuna)	Chapa (Bogen)	gelbbraun	Hukum-3
6	Nakula	Khatarika (Schwert)	schwarz	Hukum-5
7	Sahadeva	Churika (Dolch)	karmin	Zahlenkarte-1
Kaurava				
8	Kaurava	Mushti (Schlagring)	rotbraun	Hukum-1
9	Bhishma	Gana (Pfeil)	schwarz	Hukum-4
10	Drona	Pasha (Schlinge)	helloliv	Hukum-4
11	Karna	Sarpa (Schlange)	gold	Zahlenkarte 2
12	Shalya	Kasha (Peitsche)	dunkelgelb	Hukum-1

Fünfzehn Karten des vorliegenden Spiels befinden sich in der Sammlung Leyden und zwölf Karten eines ähnlichen, aber kleineren Spiels, in der Sammlung Sylvia Mann, Rye.
Lit.: Leyden, Chad, 1973, S. 18 und Taf. 13
Inv.-Nr. B 987

98 SARVAMANGALA CHADA

Maisur (Karnataka)
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 5,5 cm
35 von 160 Blatt erhalten

Vorhanden sind 32 Zahlenkarten (vgl. die Tabelle unten S. 120) und 3 Chakravartis. Aus den vorhandenen Karten läßt sich nach der Beschreibung in der »Kautuknidhi« das Spiel »Sarvamangala« (die stets Glückbringende) Chada rekonstruieren. Es besteht aus acht Farben zu je 18 Karten und 16 Chakravartis, also 160 Karten.
Jede Farbe hat sechs Hukum (Raja, Rajni, Amatya, Senana, Sevaka und Dhwaja), auf denen die präsidierenden Gottheiten dargestellt sind, und 12 Zahlenkarten, die das Farbzeichen über den Zeichen des Tierkreises führen. Die »Kautuknidhi« schreibt z.T. andere Farbzeichen vor, was aber an der Thematik nichts ändert.

Dazu kommen 16 Chakravartis, die unter anderen die zehn Inkarnationen Vishnus einschließen. Davon sind nur drei: Vatapatraga, Baby-Krishna auf Banyablatt (4), Rama (13) und Krishna (14) vorhanden. Die geometrische Form des Hintergrunds (Mandala) mag mystische Bedeutung haben. Die »Kautuknidhi« sagt nichts über die Ausspielfarbe aus, die aber wahrscheinlich die Chamundafarbe ist; Manmatha-Mina (Farbe 8, Zahlenkarte 12) ist die Gewinnkarte für den letzten Stich.

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Nr.	Präsidierende Gottheit	Farbzeichen	Grundfarben	vorhanden
1	Chamunda	Trishula (Dreizack)	rot	Zahlenkarte 3, 8, 9, 11
2	Mahesha (Shiva)	Naga Pasha (Flügelschlange)	grün-schwarz	Hukum-1, 2, 3 Zahlenkarte 2, 3, 12
3	Shripathi (Vishnu)	Chakra (Diskus)	gelb	Zahlenkarte 3, 9
4	Chatur-Anana (Brahma)	Kamandalu (Gefäß)	pistazien-grün	Hukum-5
5	Purandara (Indra)	Vajrayudhan (Donnerkeil)	schwarz	Hukum-1, 5 Zahlenkarte 1, 7, 12
6	Dinakara (Sonne)	Aruna (Sonne)	goldgelb	Hukum-2 Zahlenkarte 6, 9, 10, 11, 12
7	Nishakara (Mond)	Chandra (Mond)	karmin	Hukum-5 Zahlenkarte 2
8	Ratipriya (Kama)	Bana (Pfeilbündel)	hellrot	Hukum-2 Zahlenkarte 2, 4, 6, 10

Lit.: Leyden, Chad, 1973, S. 10–11, Taf. 8 unten dort fälschlich als Chamundeshwari Chad bezeichnet. Inv.-Nr. B 988

99 MAHISHAMARDINI CHADA

Maisur
19. Jahrhundert

Tempera auf dünnem Karton, lackiert
Rückseite: rot
ø 4,9 bis 5,1 cm (wechselnd)
216 Blatt (von ?) erhalten in Holzkasten mit Schiebedeckel (18,4 x 8,0 x 7,5 cm) mit Stoff bezogen und bemalt

Das vorliegende Spiel paßt zu keiner Beschreibung in der »Kautuknidhi«. Es ist daher entweder nach Abfassung des Buches entstanden, oder aus einem unbekannten Grunde nicht darin aufgenommen worden. In mehreren Punkten unterscheidet es sich von anderen Chada.
Das Spiel hat 13 Farben, von denen die erste Farbe 24 Karten hat. Die anderen zwölf Farben haben je 16 Karten. Die erste Karte der ersten Farbe ist die Göttin (Devi) als Besiegerin des Büffeldämon Mahisha, daher Mahishamardini genannt. Aus diesem Grund wurde hier dem Spiel dieser Name gegeben. Eine ikonographische Ordnung der übrigen Farben wurde versucht.
Die Mahishamardini-Farbe hat zwölf Atouts (Hukum), die mit Hilfe von 1 bis 12 großen Goldpunkten numerisch geordnet sind. Hukum 2 bis 8 stellen die Sapta Matrikas (sieben Mütter) oder Shaktis der großen Götter dar. Die zwölf Zahlenkarten zeigen Bilder von Mädchen (Chetikas), die unter Bäumen mit Vögeln spielen. Sie sind mit Hilfe von 1 bis 12 Vierpässen numerisch geordnet. Es wäre allerdings möglich die erste Farbe als eine ungewöhnliche Serie von »Chakravartis« anzusehen.
Die übrigen zwölf Farben werden von verschiedenen Gottheiten präsidiert, die auf allen Figuren und Zahlenkarten dargestellt sind. Hukum 5 zeigt eine auf einem hochbeinigen Sessel seitwärts sitzende Figur, deren ikonographische Herkunft unbekannt ist. Die Zahlenkarten werden auch durch Vierpässe numeriert. Die Ausführung dieses außergewöhnlichen Spieles ist sehr sorgsam, und die hübsche Gestaltung der Mahishamardini-Farbe ist besonders hervorzuheben. Herstellung im oder für den Palast ist anzunehmen.

Nr.	Präsidierende Gottheit	Grundfarbe
1	Mahishamardini, Devi im Kampf mit Büffeldämon Mahisha, dessen abgeschlagenes Haupt links unten; rechts davon Büffelkörper, dem der Dämon entweicht (Hukum 1). Die übrigen Hukums sind: Hukum 2 Devi auf Löwe, Sinhavahini Hukum 3 Brahmi auf Schwan Hukum 4 Maheshvari auf Stier Hukum 5 Kumari auf Pfau Hukum 6 Vaishnavi auf Garuda Hukum 7 Varahi auf Tiger	dunkelrot

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Nr.	Präsidierende Gottheit	Grundfarbe
	Hukum 8 Indrani auf Elefant Hukum 9 Mantrini in Wagen Hukum 10 Dandini auf Pferd Hukum 11 Patti sitzend Hukum 12 Dhwaja mit Standarte 1–12 Chetikas	
2	Vishnu: Körperfarbe blau, vierarmig: Diskus und Muschel	braun
3	Shiva: Körperfarbe weiß, vierarmig: Dreizack und Reh	schwarz
4	Brahma: Körperfarbe weiß, vierarmig: Gebetskette und Veden, 4-köpfig	schwarz
5	Ganesha: Körperfarbe rot, vierarmig: Stachelstock und Schlinge	siena
6	Karttikeya: Körperfarbe blau, 6-köpfig, vierarmig: Lanze und Hahn	gelbbraun
7	Virabhadra: Körperfarbe blau, zweiarmig: Schwert und Schild	gelbbraun
8	Varuna oder Samudra (Ozean): auf fliegendem Teppich über Wasser schwebend, Körperfarbe hell, zweiarmig	karmin
9	Indra: Augen am Körper, Körperfarbe weiß, zweiarmig: Donnerkeil	karmin
10	Surya (Sonne): Körperfarbe rot, zweiarmig: Sonnenscheibe	schwarz
11	Chandra (Mond): Körperfarbe weiß, zweiarmig: Mondsichel	schwarz
12	Mahashesha (Schlangengott): Körperfarbe hell, mit Schlangenschwanz	goldbraun
13	Manmatha (Gott der Liebe): Körperfarbe grün, zweiarmig: Zuckerrohrbogen und Pfeile; auf Hukum 6 (Dhwaja) Figur einer Mohini mit Bogen und Pfeil, Gazelle und Wasserpfeife(!) neben der Standarte, wohl als Gewinnkarte für den letzten Stich zu erklären.	karmin

Auf dem Deckel des Kastens ein Herr (Portrait?) mit flachem Tipu-Sultanturban auf Thron, vor ihm eine reichgeschmückte Hindufrau, südindisch gekleidet. Auf den Seiten Jagdszenen mit Elefanten, Pferden, Antilopen usw. Der Kasten erscheint zu groß für das Kartenspiel.

Lit.: Leyden, Chad, 1973, S. 14–16, Taf. 10, dort fälschlich als Navin-Dashavatara Chad bezeichnet; Pinder, 1961, S. 47, dort fälschlich als Navin-Dashavatara bezeichnet.

Inv.-Nr. B 984, B 1033 und B 1034

100 KRISHNARAJA CHADA

Maisur (Karnataka)
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot
7,3 x 5,8 cm
72 Blatt (vollständig)

Dieses Spiel hat vier Farben zu je 18 rechteckigen Karten, die alle Bildkarten und keine Zahlenkarten sind, aber eine in der »Kautuknidhi« vorgeschriebene Reihenfolge haben. Die Farben sind durch die präsidierende Gottheit (Karte 1 und 2), die Grundfarbe und die Farben der Figuren und Tiere unterschieden.

Nr.	Präsidierende Gottheit	Grundfarbe	Farbe der Figuren
I	Shri Krishna	rot	weiß
II	Shankara (Shiva)	rotbraun	blau
III	Brahma	schwarz	gelb
IV	Mahendra (Indra)	schwarz	rot

Die Grundfarben sind gold-punktiert. Sie weichen von dem in der »Kautuknidhi« gegebenen Schema ab (vgl. Kat.Nr. 102). Die ersten und zweiten Karten jeder Farbe sind die der präsidierenden Gottheit und ihrer Gemahlinnen. Die Götter sitzen auf Thronen mit hoher muschelförmiger Rückwand und die Göttinnen auf kleinen Thronen.

Nr.	Präsidierende Gottheit	Karte 1 (Raja)	Karte 2 (Rajni)
I	Shri Krishna	Krishna: Körperfarbe blau, mit zwei Frauen	Lakshmi auf Lotusthron: Körperfarbe weiß, zweiarmig: 2 Lotusblüten
II	Shankara	»Der Glückverheissende« Shiva: Körperfarbe, weiß, vierarmig: Axt und Reh	Devi: Körperfarbe grün, vierarmig: 2 Lotusblüten
III	Brahma	Brahma: vierköpfig, Körperfarbe hell, vierarmig: Glocke, Gefäß, Buch	Sarasvati: Körperfarbe hell, vierarmig: Vina, Lilie, Buch
IV	Mahendra	Indra: Körperfarbe fleischfarbig, Augen am Körper, zweiarmig: Donnerkeil	Indrani: Körperfarbe hell, zweiarmig: Lotusblüten

CC-0. Kapoor Academy Chandigarh. Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Auf den übrigen Karten sind die Bilder in allen Farben bis auf die Farbgebung gleich.

Karte Nr.	Kartenname	Kartenbild und Erklärung
3	Amatya	Minister, Reiter (in Farbe I im Kampf mit Tiger)
4	Padathi	Fußsoldat in Kampfstellung
5	Dhwaja	Standarte mit folgenden Zeichen: Farbe I Garuda, Farbe II Stier, Farbe III Schwan, Farbe IV Elefant
6	Sudarshana	Chakra, Diskus mit Flammenkranz
7	Panchajanya	Shanka, Muschelschnecke mit Flammenkranz
8	Garutman	Garuda, Mannvogel, Vishnus Träger (Vahana)
9	Marutatmaja	Hanuman, göttlicher Affe, Gefährte Ramas
10	Bherunda	Ganda-Bherunda, doppelköpfiger Vogel, Wappentier der Wodeyars und Maisurs
11	Salva	Fabeltier mit Elefantenrüssel und Löwenkörper
12	Sharabha	Fabeltier, hier als geierartiger Vogel
13	Sinha	Löwe
14	Hati	Elefant
15	Ashva	Pferd
16	Varaha	Eber
17	Makara	amphibisches Fabeltier
18	Mina	Fisch (in Farbe I mit Mohini zwischen 2 Fischen, Gewinnkarte für den letzten Stich).

Farbe I, Krishna, ist auf allen Karten besonders aufwendig geschmückt, da dies die Ausspielfarbe ist. Die Karten sind rechteckig mit einem dekorativen Randstreifen und einem Zackenbogen als obere Rahmung. Die Zeichnung, Farbgebung und Lackierung ist besonders qualitätvoll. Es dürfte im oder für den Palast gemacht worden sein. – Schon in der Begrenzung auf vier Farben kommt zum Ausdruck, daß das Krishnaraja Chada deutlich unter dem Einfluß europäischer Karten steht. Nach Angaben der »Kautuknidhi« konnte mit diesen Karten ein stichemachendes Spiel »nach Art des Mogul Ganjifa« gespielt werden, oder ein »Varaha«-Spiel, wohl eine Art Rommy, in dem Kartenkombinationen und Sequenzen bestimmte Punktwerte haben. – Das Krishnaraja Chada scheint eine weite Verbreitung in Maisur gehabt zu haben, denn es wurde in mehreren Exemplaren und verschiedensten Ausführungen angetroffen. Das Deutsche Spielkarten-Museum besitzt Karten von drei weiteren Spielen (Kat.Nr. 101, 102 und 103); in der Sammlung Leyden sind 43 große rechteckige Karten eines Spiels (Nr. 10, abgebildet in Leyden, Chad, 1973, Taf. 16) und verschiedene runde Karten; in der Sammlung Sylvia Mann (Nr. 6016) ein nicht komplettes Spiel kleiner querrechteckiger Karten in einem sehr volkstümlichen Stil. – Im Jagmohan-Palast in Maisur werden große versilberte, auf Stangen getragene Prozessionsfiguren für das Dashera-Fest aufbewahrt, die dieselbe Gestalt wie die Bilder auf den Karten Nr. 6, 7, 10, 11, 12, 13, 16, 17 und 18 des Krishnaraja-Spiels haben.

Lit.: Hoffmann, 1972, Abb. 91 b; Leyden, Chad, 1973, S. 19–21, Taf. 14 und 15.

Inv.-Nr. B 986

101 KRISHNARAJA CHADA

Maisur (Karnataka)
Erste Hälfte 19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot
ø 6,7 cm
65 von 72 Blatt erhalten

Das vorliegende Krishnaraja Chada entspricht in fast allen Einzelheiten, Stil, Farbgebung und Ikonographie der vorigen Kat.Nr. 100. Lediglich sein Format ist rund statt rechteckig. Man könnte fast an den gleichen Künstler denken oder zumindest an die gleichen Vorlagen. Der stark abgegriffene Zustand der Karten macht jedoch eine differenzierte Kritik unmöglich. – Folgende Unterschiede zu Kat.Nr. 100 sind festzustellen: Die Löwen auf den Karten 13 sind als Bezwinger von Elefanten dargestellt, und die Krishna-Mina-Karte (Farbe I, 18), die Gewinnkarte für den letzten Stich, zeigt Mohini in der Mitte von vier, statt zwei Fischen.

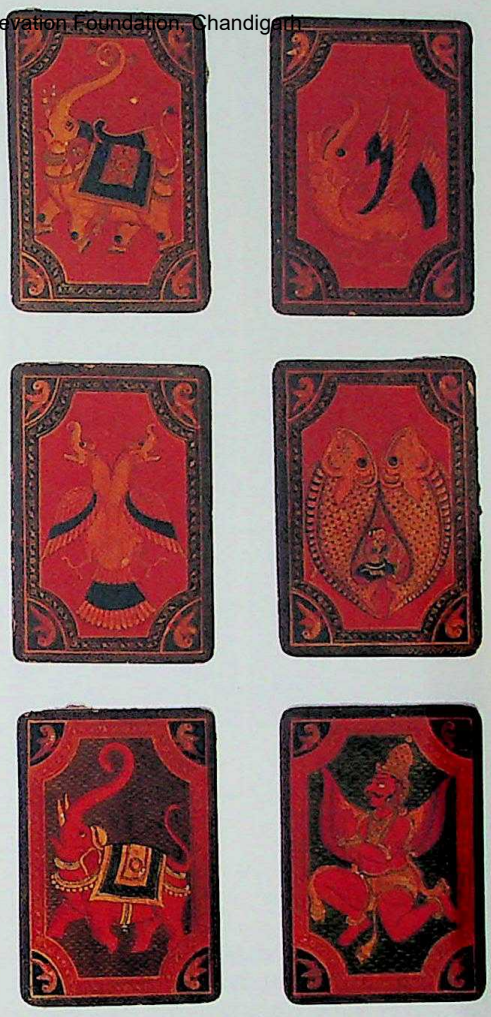
Inv.-Nr. B 1002

CC-0. Kapoor Kanungo Digital Preservation Foundation, Chandigarh

102 KRISHNARAJA CHADA

Maisur (Karnataka)
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
9,6 x 6,6 cm
26 von 72 Blatt erhalten



Diese Karten gehören zu einem Krishnaraja Chada, das in Aufbau und Gestaltung Kat.Nr. 100 entspricht. Unsere Karten haben dieselben Masse wie europäische Karten, und es ist nicht ausgeschlossen, daß es sich um übermalte Importkarten handelt, wie das z.B. bei Kat.Nr. 104 der Fall ist. Da die Karten abgerundete Ecken haben, sind sie nach 1850 zu datieren.

Die Bildseite ist mit einem äußeren Randstreifen im Fischgrätmuster versehen (vgl. Kat.Nr. 70). Innerhalb dieses Streifens befindet sich ein zweiter dekorierter Streifen mit ausgesparten Ecken, in denen Papageien (Shuka) sitzen. Der wesentliche Unterschied zu anderen Krishnaraja Chada besteht in den Grundfarben, die hier den in der »Kautuknidhi« angegebenen entsprechen und in Gold punktiert sind.

Farbe I Krishna, rot (Rakta); Farbe II Shiva, gelb (Pita); Farbe III Brahma, grün (Harita) und Farbe IV Indra, schwarz (Krishna).

Es sind die Grundfarben des vierseitigen indischen Chaturanga-Schachspiels. Sie werden in Maisur und Sawantwadi als Grundfarben für Vierfarbenspiele mit europäischen Farbzeichen verwendet. Besonders hübsch ist die Gewinnkarte für den letzten Stich, Krishna-Mina (I 18), die Mohini mit Spiegel zwischen zwei Fischen zeigt. Der Stil dieser Karten ist etwas steif und sehr dekorativ. Die Karten sind deswegen später als Kat.Nr. 100 und Kat.Nr. 101 zu datieren.

Inv.-Nr. 1977–126

CC-0. Jagannath Mukherjee Digital Presevation Foundation, Chandigarh

103 KRISHNARAJA CHADA

Maisur (Karnataka)
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot
9,4 x 6,4 cm
5 von 72 Blatt erhalten

Die Karten, die die Ausmaße europäischer Spielkarten haben, gehören zu einem Krishnaraja Chada (vgl. Kat.Nr. 100). Die Grundfarben sind rot (I) und schwarz (IV); die Bildseite hat einen doppelten dekorierten Randstreifen, der innere davon mit ausgesparten Ecken. Ungewöhnlich ist die »Dame« mit Farbzeichen Bogen auf IV 2, die eher in ein Navin-Rama Chada (Kat.Nr. 104) passen würde.

Inv.-Nr. B 1526

104 NAVIN-RAMA CHADA

Maisur (Karnataka)
19. Jahrhundert

Tempera auf europäischem Spielkartenkarton
Rückseite: Dunkelgrün
9,3 x 6,5 cm
27 von 36 Blatt erhalten

Diese Karten wurden zusammen mit Kat.Nr. 105 erworben; aus beiden läßt sich das Navin-Rama Chada, wie in der »Kautuknidhi« beschrieben, rekonstruieren. Es wird auch »Navya-Rama Pet« genannt und kann sowohl das »Neue Rama-Spiel« wie das »Neun Rama-spiel« bedeuten. Es ist ein indisiertes Piquetspiel, das aus vier Farben zu je neun Karten besteht.

Farbe Nr.	Name	Grundfarbe	Farbzeichen	entspr. franz. Farbzeichen
I	Rama	rot	Pfeil (Bana)	Pik
II	Ramanuja	gelb	Schirm (Chatri)	Herz
III	Lakshmanuja	grün	Bogen (Banasana)	Karo
IV	Bharata*	schwarz	Wedel (Divyachamara)	Treff
	*vgl. Kat.Nr. 105			

Die Kartenwerte sind: Mudra (Siegel) = As; Raja = König; Rajapatni = Dame; Bhritya (Soldat) = Bube. Dazu kommen die Zahlenkarten 6 bis 10.
Die Könige sind auf Thronen unter einem Schirm sitzend dargestellt, die Damen auf Thronen mit Schlangenbaldachin; die »Buben« sind in Farbe I und II Hanuman (Affengottheit), in Farbe III ein Krieger mit blauer Körperfarbe. Die Asse haben in der Mitte ein Medaillon mit den Farbzeichen. Pfeil und Bogen sind typische Farbzeichen für Rama und sein Gefolge. Schirm und Yakschwanzwedel (Divyachamara – göttlicher Wedel) sind Hoheitszeichen. Die Grundfarben entsprechen den alten indischen Spielfarben (vgl. Kat.Nr. 102).
Die Karten wurden durch Übermalung aus importierten europäischen Spielkarten hergestellt; bei Farbe I, König, Dame und Zahlenkarte 10 ist deutlich Herz 2, 3 und 4 unter der Bemalung zu erkennen. Die Maße entsprechen z.B. den von Blanchard in London hergestellten (z.B. Cary Collection, Yale, Nr. F 282), oder den in Turnhout für den indischen Markt gedruckten Karten. Die Ecken sind abgerundet.
Laut »Kautuknidhi« wird dieses Spiel nach den Regeln des »Angla Chada« (englisches Kartenspiel) gespielt oder, wie der kanaresische Kommentar sagt, wie »Ispede«, die umgangssprachliche Form für englisch »Spade« (Pik) und die Bezeichnung für das europäische Kartenspiel überhaupt.
Lit.: Leyden, Chad, 1973, Taf. 17

Inv.-Nr. B 985 a

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

105 NAVIN-RAMA CHADA

Maisur (Karnataka)
19. Jahrhundert

Tempera auf europäischem Spielkartenkarton
Rückseite: Dunkelgrün
10,0 x 6,6 cm
18 von 36 Blatt erhalten

Diese Karten eines Navin-Rama Chada wurden zusammen mit Kat.Nr. 104 erworben. Sie haben andere Masse und sind in einem Stil gearbeitet, der ursprünglicher und charaktervoller erscheint. Die Könige sitzen auf Thronen mit Schlangenbaldachin, die »Damen« auf kleineren Thronen. Die »Buben« sind in Farbe I ein Hanuman (Affengottheit), in Farbe IV ein Krieger mit heller Körperfarbe, in südindischer Tracht. Farbzeichen: Farbe I Pfeil, Farbe IV Wedel (mehr nicht vorhanden). Wahrscheinlich sind auch diese Karten auf europäischen Importkarten durch Übermalung hergestellt.

Lit.: Leyden, Chad, 1973, Taf. 17

Inv.-Nr. B 985 b

CC-0. Panjab Digital Presevation Foundation, Chandigarh

INDO-EUROPÄISCHE SPIELKARTEN

Vasco da Gama landete im Jahr 1498 an der Malabarküste Indiens. 1510 eroberte er Goa an der Westküste. 1534 eroberten die Portugiesen Bombay und die Küste nördlich davon. Sie waren in dauernden friedlichen oder feindlichen Kontakten mit ihren indischen Nachbarn in Gujerat, Maharashtra, Bijapur und Golkonda (Haiderabad) und mit dem Mogul-Hof in Delhi. Das Kartenspiel war sicher ein beliebter Zeitvertreib für die in ungewohnter Fremde lebenden Soldaten, Offiziere und Beamten. Der Heilige Franz Xaver, der um 1542–45 als Missionar in Indien wirkte, beklagte sich darüber. Im Jahr 1592 wurde ein portugiesisches Schiff aufgebracht, das Kisten voll Spielkarten als Ware mitführte (Chatto, 1848, S. 54).

Dies bedeutet, daß sich portugiesische Spielkarten zu einer Zeit in Indien befanden, in der das Ganjifa zum ersten Mal von Mogul-Kaiser Babur erwähnt wurde (1527). Ganjifa und europäische Vierfarbenspiele haben eine ähnliche Struktur, die durch verschiedene Farben und Figuren – und zehn Zahlenkarten in jeder Farbe gegeben ist. Während jedoch die europäischen drei und mehr Bildkarten aufweisen, haben die indischen Karten (außer den Chada) zwei Bildkarten (Mir und Wesir).

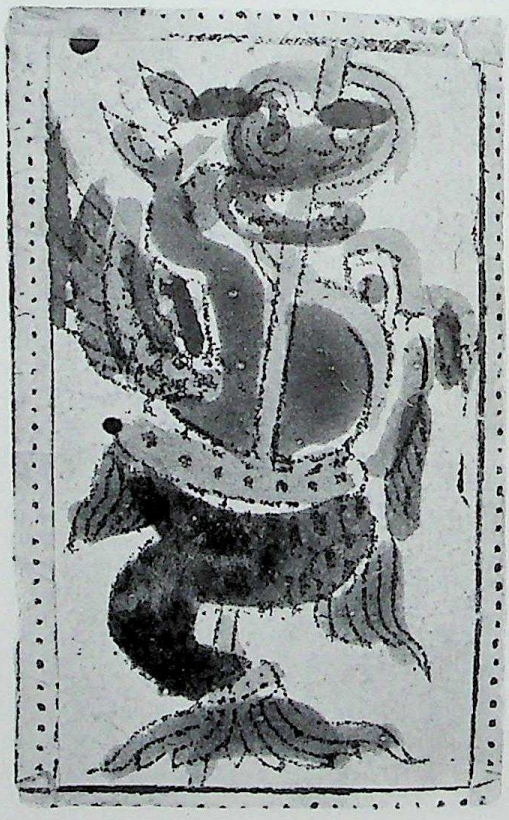
Die portugiesischen Spielkarten zeigen die italienisch/spanischen Farbzeichen: Copa (Becher), Espados (Schwerter), Ouros (Goldmünzen) und Bastoes (Stäbe). Solche Karten wurden an indischen Höfen in indischem Stil nachgemalt und wahrscheinlich nur in höfischen Kreisen gespielt.

Im Laufe des 17. Jahrhunderts kamen Engländer, Franzosen, Holländer und Dänen nach Indien und ließen sich in zahlreichen Faktoreien und Häfen nieder. Mit ihnen kamen die Kartenspiele mit französischen Farbzeichen, die auch bald von den Indern aufgenommen und spätestens im frühen 19. Jh. von indischen Kartenmachern in Sawantwadi, Maisur und Orissa in ihrer eigenen Art gestaltet wurden. Leider haben die importierten Karten im Zuge der Zeit die einheimischen Karten weitgehend verdrängt.

Die französischen Farben haben in Indien u.a. die folgenden Namen: Pik: Hukum, Ispik, Ispede, Kali Padam (schwarze Mandel), Karikit; Herz: Lal Paan, Lal Pal (rotes Herz), Lal Padam (rote Mandel); Karo: Chaukat Lal (rotes Viereck), Int (Ziegel), Chokedi; Treff: Phuli (Blume), Phulewar (Garten), Chiri (Vogel?).

Die französischen Kartenfiguren und das As haben in Indien folgende Namen: König: Raja oder Badshah; Dame: Rajni oder Bibi; Bube: Vajir (Wesir) oder Pradhan; As: Ekka (Eins), Trumpf = Hukum.

Kat Nr. 106



CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

106 SPIEL MIT PORTUGIESISCHEN FARBZEICHEN

Goa, Indien(?) oder Japan(?)
16. Jahrhundert(?)

Holzschnitt auf Karton aus mehreren Schichten
Rückseite: Ornament in schwarz
7 x 4,3 cm
39 von 40 Blatt erhalten

Das Spiel besteht aus vier gleichen Reihen von je zehn Karten mit portugiesischen Farbzeichen und aufsteigenden Zählwerten.
1 Espado, Schwert mit Drachen; 2 Ouros, Münzen; 3 Espados; 4 Bastoes, Keulen; 5 Copas, Becher; 6 Ouros; 7 Bastoes; 8 Sota, Frau ? mit Vogel und Knaben; 9 Cavalo, Reiter und Hund; 10 Rei, König auf Thron mit Hund.
Die Karten wurden von Dr. von Hase 1944 in Paris mit der Beschreibung erworben: »von Jesuiten für Japan gemacht«, und in das 16. Jh. datiert. Später hielt man sie für aus Goa, Indien, stammend, im wesentlichen wohl wegen eines angeblich indischen Gesamteindrucks. Sylvia Mann (1973) wies auf das Farbzeichen der Bastoes mit dem großen runden Keulenkopf hin, das dem Typ indischer Keulen entspricht und sonst nirgendwo auftaucht.
Andererseits entsprechen diese Karten durchaus nicht dem bekannten und belegten Typ von indo-portugiesischen Karten, wie z.B. Kat.Nr. 110, die völlig indisiert sind; d.h. Kostüme, Throne, Pferde, Drachen und Farbzeichen sind durchgängig indisch. In den vorliegenden Karten ist die Kleidung der Figuren auf der Sota-Karte unindisch; der König sitzt auf einem Sessel mit geraden Armlehnen und Fußleisten wie sie auf japanischen Unsunkarten (Mann 1973, Tafel XXII) und auf Karten von Celebes (Mann 1973, Tafel XVI) vorkommen. Der aufrecht stehende Drache nach portugiesischem Vorbild ist typisch für japanische Karten, während auf indo-portugiesischen Karten der Drache nach persischem oder indischem Vorbild mit allen vier Beinen am Boden steht. Die langen Schwerter kommen auch nicht in dieser Form in indischen Karten vor. Auch fehlt die Zackenbogenumrahmung am oberen Rand, die für indische Karten typisch ist.
Die Herstellungsart des vorliegenden Spiels, das von Holzstöcken gedruckt und dann farbig schabloniert wurde, ist bisher in Indien unbekannt, ebenso die nach vorn umgeschlagene Rückseite.
Es ist unwahrscheinlich, daß dieses Spiel in Goa oder sonstwo in Indien entstanden ist. Es wurde jedenfalls nicht von indischen Kartenmachern entworfen. Man könnte eher an eine Herkunft aus Japan denken. Doch kann der sich mit dem Ellenbogen aufstützende und die Beine überschlagende König seine europäische Herkunft kaum verleugnen (vgl. Hoffmann, Welt der Spielkarte, 1972, Abb. 256). Endgültiges kann daher über die Herkunft dieser Karten noch nicht ausgesagt werden.
Die Struktur des Spiels mit identischen Kartenreihen von aufsteigenden Werten aber mit verschiedenen Farbzeichen erinnert an das Nahrsa-Spiel aus Vishnupur (Kat.Nr. 123), in anderer Hinsicht auch an das persische As-Nas oder an japanische und chinesische Spiele mit sich wiederholenden Kartenreihen.
Lit.: Mann, 1973, S. 28–29, Tafel 11

Inv.-Nr. A 1469

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

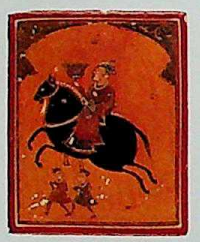
107 INDO-PORTUGIESISCHES VIERFARBENSPIEL

Rajasthan
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Rot mit gelber Randlinie
6,1 x 5,0 cm
8 von 40 Blatt erhalten

Vorhanden sind 8 Karten der Copa-(Becher-) Farbe eines indo-portugiesischen Vierfarbenspiels einschließlich des Rei, Cavalo, Sota und des Asses. Die Grundfarbe ist gelb; die Karten haben einen roten Randstreifen und eine obere Umrahmung durch einen Zackenbogen. Der »Kastenthron« (Kat.Nr. 1 und Kat. Nr. 20) der Königskarte und das rundliche Pferd mit eleganten dünnen Beinen auf der Cavalo-Karte weisen auf eine Herkunft aus Rajasthan hin. Der Drachen auf dem As kann in seiner Beinstellung eine Verwandtschaft mit dem Surkh-Löwen des Mogul Ganjifa aus Rajasthan nicht verleugnen (vgl. Kat.Nr. 1)
Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 17; Leyden, Indische Kartenspiele, 1950, Abb. 9

Inv.-Nr. B 955



108 INDO-PORTUGIESISCHES VIERFARBENSPIEL

Rajasthan
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton, lackiert
Rückseite: Olivgrün mit Fischgrätenmuster in Gold
6,3 x 5,2 cm (achteckig)
2 von 40 Blatt erhalten

Vorhanden ist der Sota (Bube) der Copa-(Becher)Farbe, Grundfarbe gelb, und das As der Espado-(Schwerter)Farbe, Grundfarbe braun. – Diese Karten ähneln Kat.Nr. 107 in Stil, Farbgebung und Farbzeichen. Der Drache auf dem As zeigt auch hier Verwandtschaft mit dem Surkh-Löwen des Mogul Ganjifa aus Rajasthan (vgl. Kat.Nr. 1). Die Karten haben einen Randstreifen mit Fischgrätenmuster in Gold. Die Ecken sind abgeschrägt wie Kat.Nr. 11.
Lit.: Mann, 1973, Taf. 11

Inv.-Nr. B 1208

109 INDO-PORTUGIESISCHES VIERFARBENSPIEL

Dekkan
18. Jahrhundert

Lackmalerei auf Elfenbein
Rückseite: Rot mit Vignette in der Mitte und Randlinie in Gold
5,6 x 4 cm
34 von 40 Blatt erhalten

Die Portugiesen, die sich in Goa an der Westküste Indiens niedergelassen hatten, waren vor allem durch den von ihnen kontrollierten arabischen Pferdehandel in ständigem Kontakt mit ihren indischen Nachbarn im inneren des Landes. Daß sich die spielfreudigen

CC-0. Agamnigarh Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Aristokraten aus dem Dekkan auch den Spielen der Portugiesen zuwandten, konnte nur eine Frage der Zeit sein. So übernahmen die Inder sowohl die Spielregeln als auch die rechteckige Form der Karten, das Kartenbild jedoch wurde dem indischen Geschmack angeglichen. – Die Figuren König und Bube, die Ausländer darstellen sollen, sind in merkwürdige Kostüme gekleidet, die weder echt indisch, noch portugiesisch sind: Sie tragen über langen weiten Unterkleidern mit langen Ärmeln eine Weste, dazu Hüte mit Krempen und Federn. Der Ouro-König und seine Höflinge tragen krempenlose zylindrische Hüte. – Eine Erklärung für diese gemischte Mode findet sich vielleicht in dem Reisebericht des Dr. W. Hoffmeister, Briefe aus Indien, in: The Westminster and Foreign Quarterly Review, London, 1848, Bd. 48, S. 183, der in der Menge in Ceylon auch einige Herren portugiesischer und holländischer Abstammung beobachtete: »Ihr altmodisches Kostüm war sehr ungewöhnlich. Es bestand aus einer Art Barretmütze, einer Jacke mit geschlitzten, bis zum Ellbogen mit Gold bestickten Ärmeln und einem einfachen indischen Lendentuch, wo die Hosen sein sollten.«

Die Cavalos sind indische Kavaliere in höfischer Kleidung, wie wir dies von Wesir-Karten kennen. Die Könige sitzen auf hochbeinigen, viereckigen Thronen im »Türkensitz« unter einem Chatri, von Höflingen flankiert. Sie entsprechen damit der Ikonographie vieler Mir-Karten. Die Sota sind als aufrecht stehende Personen gegeben. Die Copa-Farbzeichen sind Deckelpokale nach europäischem Vorbild; die übrigen Farbzeichen sind dem indischen Repertoire entnommen. Zur Form des As-Drachen vgl. Kat. Nr. 110. – Die Karten haben keine Grundfarben. Die freien Flächen am unteren Rand sind mit Blumen, Pflanzen, Vögeln und Tieren ausgefüllt. Haiderabad oder ein anderer Hof im Dekkan kommt als Ursprungsort in Frage. Obwohl die breitkrempigen Hüte eher in das 17. Jahrhundert passen, muß aus der Gesamtgestaltung auf ein späteres Datum geschlossen werden.

Lit.: Leyden, Chad, 1973, Taf. 19; Mann, 1973, Tafel 12.

Inv.-Nr. 1977–122

110 INDO-PORTUGIESISCHES VIERFARBENSPIEL

Dekkan
18./19. Jahrhundert

Tempera auf Karton aus mehreren Schichten
Rückseite: Rot mit gelber Randlinie und Blume in der Mitte
5,4 x 4,7 cm
38 von 40 Blatt erhalten in Kasten mit Klappdeckel (17,7 x 6,4 x 7,7 cm) mit Seidenbrokat bezogen und unterteiltem Inneren

Das Spiel besteht aus vier Farben mit den portugiesischen Farbzeichen Copas, Espados, Ouros und Bastoes zu je zehn Karten: Rei (König), Cavalo (Reiter), Sota (Bube) und die Zahlenkarten 1 bis 7. Das As zeigt, wie auf den portugiesischen Karten, einen Drachen, der das Farbzeichen hält. Der Gesamtcharakter des Spiels ist völlig indisch und beweist die Fähigkeit der indischen Kartenmacher ein fremdes Spiel der eigenen Art entsprechend nachzuformen. Das Kartenbild ist am oberen Rand (wie die meisten rechteckigen indischen Karten) mit einem Zackenbogen

Kat.Nr. 110

CC-0. Aigamuza Digital Preservation Foundation, Chandigarh

abgeschlossen. Die Könige sitzen auf einem vierbeinigen Thron über dem ein Schirm (Chatri) angebracht ist. Die Figuren sind in knöchellange und sehr weite Jamas gekleidet, deren Gürtelband hoch über der Brust liegt. Das war höfische Mode in der zweiten Hälfte des 18. und im frühen 19. Jahrhundert. Das Farbzeichen der Copa folgt vielleicht europäischen Vorbildern, aber die Keulen der Bastoes-Farbe sind indisch. Der geflügelte Drache auf dem As hat sein Vorbild in den Drachenbildern persischer oder indo-persischer Buchillustrationen (z.B. British Museum OR 4615; Darabnama, Delhi 1590, Folio 112 b–113 a).

Die Grundfarbe ist einheitlich schwarz, die Figuren und die Dekorationen vorherrschend in Gold gemalt. Die Ausführung ist von hoher Qualität und läßt auf einen fürstlichen Auftraggeber schließen. Das Spiel stammt wahrscheinlich aus Haiderabad.

Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 43; Leyden, Indische Kartenspiele, 1950, Abb. 49–56; Mann, 1973, Taf. 12

Inv.-Nr. B 958

funden. Die Figur des Sota ist kostbar gekleidet; über einem Unterkleid mit langen Ärmeln wird ein Brokatrock mit kurzen Ärmeln und breitem Gürtelband (Patka) getragen; dazu ein Turban mit Feder, hohe Stiefel und ein langer Stock. Die Karten stammen aus dem Dekkan (Haiderabad?). Sie haben dasselbe Format und dieselbe Rückseitendekoration wie die Mogul Ganjifa-Karten Kat.Nr. 47 und stammen wohl aus derselben Werkstatt.

Inv.-Nr. 1976–33

111 INDO-PORTUGIESISCHES VIERFARBENSPIEL

Dekkan
18./19. Jahrhundert

Lackmalerei auf Elfenbein
Rückseite: Rot mit Blütenornament und Randlinie in Gold
6,6 x 4,8 cm
2 von 40 Blatt erhalten

Vorhanden sind: Ouros-Sota, Grundfarbe dunkelgrün und Bastoes-As, Grundfarbe dunkelrot. – Die Karten sind mit großer Sorgfalt unter reichlicher Verwendung von Gold gemalt und mit einem Zackenbogen oben gerahmt. Der Hintergrund ist mit kleinen Pflanzenmotiven in Gold bedeckt. Der Drache des Asses stammt von Indo-persischen Drachenformen ab (vgl. Kat.Nr. 109 und 110) und hat hier eine besonders schöne Gestaltung ge-

112 INDISCHES PIQUET-SPIEL

Maisur (Karnataka)
Erste Hälfte 19. Jahrhundert

Tempera auf dünnem Karton, lackiert
9,6 x 6,9 cm
36 Blatt (vollständig)

Dieses Spiel besteht aus vier Farben mit französischen Farbzeichen zu je neun Karten: König, Dame, Bube, As, 6–10. Die Maße der Karten entsprechen ungefähr denen importierter europäischer Karten des 18. und 19. Jahrhunderts (z.B. Philip Blanchard, London, nach 1740: 9,5 x 6,4 cm). Die Kartenbilder entsprechen der indischen Formsprache. König und Dame sind vornehme Gestalten, die auf Polstern sitzen; auf den Assen ist eine Beschriftung in Kannada, darunter ein sitzendes Paar (Maithuna). – Der Bube ist ein Soldat mit Lanze und Helm. Die Zahlenkarten sind

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

mit Mädchen in reizenden Posen illustriert, die die Farbzeichen auf Girlanden aufgereiht in den Händen halten. Die Grundfarbe ist durchgehend rot, aber jede Farbe hat ihre eigene Umrahmung: Rechteck für Pik, ein umgekehrtes Herz für Herz, ein Sechseck für Karo und einen Vierpass für Treff.
Die männlichen Figuren tragen lange Brokatröcke und flache Turbane, die sowohl aus Maisur wie aus Tanjore stammen könnten. Die Damen sind in sogenannte Iyengar-Saris gekleidet, die die Tracht vornehmer Kasten in Maisur und Tamilnadu ist. Die Buben tragen kurze Röcke, Hosen, Gürtelschärpe und einen merkwürdigen Helm mit Roßschweif(?), der nicht lokalisiert werden konnte. Die elegante Zeichnung verrät einen versierten Künstler, der in einer Hofhaltung gesucht werden kann. Da diese Karten zusammen mit den meisten Maisur-Chada dieser Sammlung erworben wurden, ist eine Herkunft aus Maisur wahrscheinlich, obwohl der Kleidung nach, der bis 1799 bestehende Marathen-Hof von Tanjore in Frage kommen könnte (vgl. Archer, Indian Painting for the British, 1955, S. 74–82).
Lit.: Leyden, Chad, 1973, Taf. 17, unten.

Inv.-Nr. B 989

113 INDISCHES BEZIQUE-SPIEL

Sawantwadi (Maharashtra)
Erstes Viertel 20. Jahrhundert

Verleger: Narayan Ramchandra Kelkar
Tempera auf mehrschichtigem Papier, lackiert
⌀ 7,3 cm
2 x 32 Blatt in Holzkasten mit Schiebedeckel (9,8 x 9,0 x 9,0 cm), mit Papier bezogen, bemalt und lackiert

Auf dem Deckel des Kastens ist ein Götterbild, auf den Seiten des Kastens sind abwechselnd ein König und eine Dame dargestellt. – Zwei Spiele in vier Farben mit französischen Farbzeichen zu je acht runden Karten: König, Dame, Bube As und 7–10. Dazu gehören zwei runde Spielanzeiger, wohl für Bezique gedacht, mit Blechzeigern und Punktwerten von 10–90 auf der linken und von 100–900 auf der rechten Seite. Die Grundfarben sind die Farben alter indischer Spiele (vgl. Kat.Nr. 102 und 104): rot für Pik mit schwarzem Farbzeichen, gelb für Herz mit rotem, grün für Karo mit gelbem und schwarz für Treff mit gelbem Farbzeichen. Die markante Zeichnung und die fröhlichen Farben erinnern an die Dasavatara-Karten aus demselben Ursprungsort (vgl. Kat.Nr. 71 bis 75). Die Könige und Buben tragen höfische Tracht mit flachen Mahratta-Turbanen und z.T. mit hohen Stiefeln, die Damen Saris nach der Mode Maharashtras. Die Buben sind beritten. Auf den unteren Segmenten der Figurenkarten sind die Initialen des Händlers Narayan Ramachandra Kelkar, der mehrere Kartenmaler am Ort beschäftigte.
Ähnliche Spiele befinden sich in dieser Sammlung (Kat.Nr. 114 und Kat.Nr. 115) und in vielen anderen. Sie werden heute noch in Sawantwadi hergestellt. Rechteckige Karten derselben Art mit 52 Blättern und in einem aufwendigeren »Durba«-Stil sind im Victoria and Albert Museum, London (GC 4754, 10,7 x 7,5 cm) und in der Cary Collection, Yale (Nr. 15, 9,2x6,3 cm); beide ins 19. Jh. datierbar.
Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 42

Inv.-Nr. B 990

CC0. Agamkalam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

114 INDISCHE KARTEN MIT FRANZÖSISCHEN FARBEN

Sawantwadi (Maharashtra)
um 1870

Tempera auf mehrschichtigem Papier, lackiert
ø 9,5 cm
4 von 52 Blatt erhalten

Von einem Spiel mit ursprünglich 52 Karten nach dem französischen Farbsystem sind nur 4 Blatt erhalten: Pik-2, Herz-9, Karo-8 und Treff-As. Farbgebung und Stil ähnlich Kat. Nr. 113. Die Karten unserer Kat.Nr. 114 sind durch größeres Format und eine Figur in der Mitte jeder Zahlenkarte ausgezeichnet und daher als »Durba« – oder Luxusspielkarten anzusehen. Auf dem As und der Zwei sind die Farbzeichen von einer Schlange umrahmt, genau wie in Dasavatara-Spielen derselben Herkunft (vgl. Kat.Nr. 73). – Diese Karten waren die ersten indischen in der Sammlung Jackstein, die vom Deutschen Spielkarten-Museum, damals in Bielefeld, erworben wurden. Nach der Inventarliste wurden sie um 1870 in Sikkim, einem kleinen Staat im Himalaya, erworben, ein Beweis für die weite Verbreitung von Sawantwadi-Karten. Das Spiel F bei Nowotny, 1947, S. 18, das auch aus Sawantwadi stammt, wurde in Kashmir gekauft.
Lit.: Bielefeld, 1953, S. 12, Abb. 17

Inv.-Nr. B 236

115 INDISCHE KARTEN MIT FRANZÖSISCHEN FARBEN

Sawantwadi (Maharashtra)
20. Jahrhundert

Tempera auf mehrschichtigem Papier, lackiert
ø 6,1 cm
52 Blatt (vollständig)

Ein komplettes Spiel von 52 Karten mit französischen Farbzeichen in der typischen Art von Sawantwadi, ähnlich zu Kat.Nr. 113 aber in einfacherer Ausführung (Bazar Kalam). Die Buben sind zu Fuß und nicht beritten wie in Kat.Nr. 113. Inv.-Nr. A 1087

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

116 INDISCHE KARTEN MIT FRANZÖSISCHEN FARBEN

Puri (Orissa)
um 1964

Tempera ? auf Karton, lackiert
8,8 x 5,7 cm
52 Blatt (vollständig)

Das Spiel mit 52 Blatt und französischen Farbzeichen ist in der typischen Manier der Volkskunst von Orissa (siehe oben S. 97f.) ausgeführt. Die Grundfarbe ist durchgehend weiß. Den König stellt Vishnu, Körperfarbe blau, die Dame die Göttin Lakshmi und den Buben der Mannvogel Garuda dar. Solche Spiele werden heute in großer Menge und in vielen Variationen, rechteckig und rund, für den Touristenbedarf in und um Puri hergestellt. In den meisten dieser Spiele sind die Figurenkarten Rama, Sita oder Lakshmana und Hanuman. Oft sind Joker mit Phantasiefiguren beigegeben.

Inv.-Nr. B 1530

117 INDISCHE KARTEN MIT FRANZÖSISCHEN FARBEN

Puri (Orissa)
um 1950

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
ø 6,6 cm
45 von 52 Blatt erhalten

In der typischen volkstümlichen Manier von Puri, Orissa, ausgeführt, variieren diese Karten mit französischen Farbzeichen erotische Stellungen, die entweder den Skulpturen des ebenfalls in Orissa gelegenen großen Tempels von Konarak, oder Palmenblattmanuskripten der Kama Sutra (Liebeslehre) entstammen. – Die Körperfarbe des Mannes ist bräunlich, die der Frau gelb. Die Blätter jeder Farbe sind von 1–13 durchnumeriert und alle illustriert ohne besondere Hervorhebung der Figurenkarten. Ein rechteckiges Spiel derselben Art ist in Rawson 1968, T. 127, abgebildet. Lit.: Lo Duca: Das moderne Lexikon der Erotik von A–Z, 1969, Bd. 10, S. 29. Inv.-Nr. B 1184

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

118 INDISCHE KARTEN MIT FRANZÖSISCHEN FARBEN

Puri (Orissa)
Drittes Viertel 20. Jahrhundert

Tempera auf grobem Gewebe, lackiert
Rückseite: Landschaft mit Haus, Baum und zwei Personen
ø 6,6 cm
52 Blatt (vollständig)

Dieses vollständige Spiel von 52 Karten mit französischen Farbzeichen ist auf grobem, lackiertem Gewebe hergestellt. Die Grundfarben sind rot, gelb, grün und schwarz; die Figuren von König und Dame sind modern gekleidet und wohl den Helden indischer Filme nachempfunden. Der Bube ist als Narr dargestellt mit einer merkwürdigen Schlangenhaube. Die Rückseiten sind mit einer Landschaft mit Haus, Baum und zwei Figuren bemalt, wobei es natürlich zu erheblichen Abweichungen unter den einzelnen Karten kommt.

Inv.-Nr. 1977–124

119 INDISCHE KÜNSTLERKARTE MIT FRANZÖSISCHEN FARBEN

Kalkutta (Bengalen)
vor 1950

Hersteller: Subho Tagore
Lithographie auf dünnem Karton
Rückseite: Grau mit weißem Linienmuster
8,9 x 5,7 cm
54 Blatt (vollständig) in Kartonfaltschachtel

Der Künstler ist ein jüngerer Verwandter des berühmten bengalischen Dichters Rabindranath Tagore (1861–1941), und seine Entwürfe stehen deutlich unter dem Einfluß der modernistischen Experimente des Dichters und seines Neffen, des Malers Ganganendranath Tagore. Die Karten sind lithographiert, die beiden Joker im Offsetverfahren gedruckt. Die Karten wurden im Eigenverlag des Künstlers herausgebracht. Weitere Versuche indischer Künstler für Spielkartenentwürfe sind nicht bekannt.

Die Schachtel ist im Druck beschriftet: oben und unten: »Orient. The Queen of Cards. A unique art creation of Subho Tagore«; auf allen vier Seiten: »The Queen of Cards«.

Inv.-Nr. B 991

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

120 INDISCHE BRIDGEKARTE

Bombay (Maharashtra)
um 1970

Hersteller: Printwell, Bombay, für Air-India
Dreifarben-Offsetdruck auf Spielkartenkarton
Rückseite: »Air India«
9 x 5,7 cm
54 Blatt (vollständig)

Werbespiel mit französischen Farbzeichen für die Fluggesellschaft Air-India, bestehend aus 52 Blatt und 2 Jokern. Die Figurenkarten sind Phantasiefiguren in einem modernen dekorativen Stil. Auf dem Herz-König und den Jokern ist die Werbefigur »Maharaja« der Fluggesellschaft Air-India. Die Asse sind mit sehr dekorativen Farbzeichen dargestellt.

Inv.-Nr. 1977–121

121 EXPORTKARTEN FÜR INDIEN MIT FRANZÖSISCHEN FARBEN

Turnhout (Belgien)
Ende 19. Jahrhundert

Hersteller: Brepols, Turnhout
Steindruck auf grobem Karton
Rückseite: Rosa mit rotem Linienmuster
9 x 6 cm
52 Blatt in Papierverpackung

Billiger Vierfarben-Steindruck auf ungeglättetem Karton; für den Export nach Indien hergestelltes Spiel mit französischen Farbzeichen. Die doppelfigurigen Bildkarten sind ein abgewandeltes Rouen-Portrait. – Der Papierumschlag ist in rot und gold bedruckt. Vorderseite: Bild eines »Mogul« und die Beschriftung: »Great Mogul«. Auf den Längsseiten: »Belgian Make« und »Made in Belgium«. Auf der Rückseite das Warenzeichen Adler mit gespreizten Flügeln und die Beschriftung »Trade Mark. Belgian Make. Registered. The celebrated Eagle Brand«. – Die Bezeichnung »Great Mogul« wurde 1741 von Philip Blanchard in London als Markenname für Qualitätskarten registriert. Der Name wurde aber bald von anderen Kartenmachern in England und anderen Ländern übernommen. Brepols begann um 1860 mit dem Export nach Indien. Um die Jahrhundertwende wurden in Turnhout auch Karten mit indischen Figurenbildern für den Export nach Indien hergestellt. Nach dem zweiten Weltkrieg hörte der Import von ausländischen Karten nach Indien fast vollständig auf (vgl. Anm. 31 und 32, S. 26f.
Lit.: Autenboer, 1974

Inv.-Nr. 1975–97

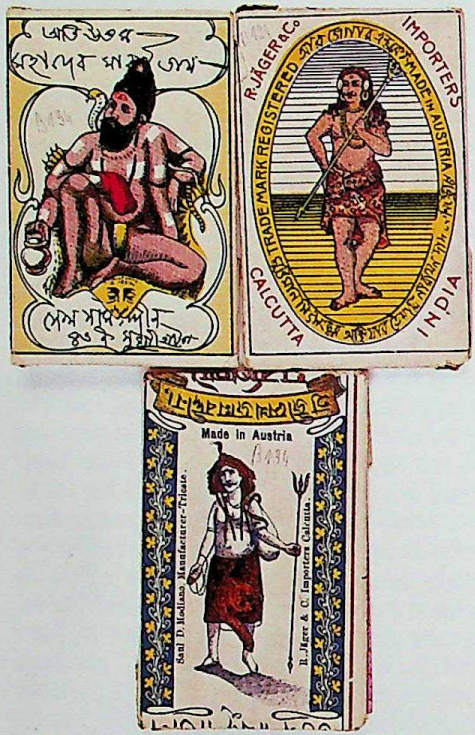
CC-0. Jagannigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Nicht eindeutig identifizierte Karten

122 3 VERPACKUNGS-MUSTER FÜR EXPORTKARTEN

Triest
vor 1914

Hersteller: Saul D. Modiano
Chromolithographie auf Papier
Rückseite: Sternchenmuster
9,2 x 6,3 cm



Solche Verpackungsumschläge mit eingelegten Musterkarten wurden wahrscheinlich dem Importeur in Indien (R. Jäger & Co., Kalkutta) vom Fabrikanten Saul D. Modiano aus Triest (damals Österreich), zur Verteilung an Händler zur Verfügung gestellt. Die Vorderseiten der Musterkarten sind unbedruckt, die Rückseiten hingegen zeigen dasselbe Sternchenmuster in verschiedenen Farben. Die Qualität ist billige Bazarware. – Die zu den Karten gehörenden 3 Umschläge haben jeder eine andere Darstellung Shivas als Erkennungsmarke. Die Beschriftung ist in englisch und bengalisch. 1. Stehender Shiva mit Dreizack und bengalische Beschriftung. Vorderseite im Druck beschriftet: »Trade Mark Registered, Made in Austria. R. Jäger & Co., Importers, Calcutta, India.« Seiten: »Trieste made in Austria. Saul D. Modiano Manufacturer.« – 2. Shiva als Sadhu sitzend. Vorderseite und Seiten: Bengalische Beschriftung. – 3. Shiva als Wanderheiliger, stehend mit Dreizack. Vorderseite im Druck beschriftet: »Saul D. Modiano. Manufacturer Triest. Made in Austria. R. Jäger & C., Importers Calcutta.« Seiten: Bengalische Beschriftung.

Inv.-Nr. A 1088

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

123 DAS NAHRSA-SPIEL

Bishnupur (Bankura Bezirk, Westbengalen)
20. Jahrhundert

Tempera auf Baumwollgewebe, grundiert und lackiert
Rückseite: Rot
ø 10,6 cm
12 Blatt (vollständig)

Dieses merkwürdige Spiel hat nur 12 Karten, die jede ein anderes Farbzeichen und einen anderen Zählwert haben; zu 10 Zahlenkarten kommen zwei Figurenkarten. Die Farbzeichen sind sowohl dem Mogul Ganjifa, wie dem Dasavatara Ganjifa entnommen. Die Karten haben den unverkennbaren Stil der Pat-Maler von Bishnupur, wie auch die Größe und Herstellungsart der Bishnupur Dasavatara-Karten (Kat.Nr. 86). Bei einem kritischen Vergleich der Farbzeichen der vorliegenden Karten mit denen des Mogul Ganjifa aus Orissa (vgl. Kat.Nr. 51 und 52) stellt sich heraus, daß das Mogul Ganjifa in Bishnupur bekannt gewesen sein muß.

Farbzeichen		Grundfarbe	Erklärung
1	Figur einer Frau mit Spindel	grün	Zahlenkarte-1 der Gulam-Farbe eines Mogul Ganjifa
2	Ringer	weiß	Zahlenkarte-2 einer Gulam-Farbe
3	Lotusblätter	blau	?
4	Muschel-schnecken	grün	Varaha-Farbzeichen in Bishnupur Dasavatara
5	Rote Blumen-knospen mit weißem Inneren	gelb	Qimash-Farbzeichen im Orissa Mogul Ganjifa Safed-Farbzeichen
6	Rechtecke mit Andeutung von Schriftzeichen	rot	Barat-Farbzeichen im Mogul Ganjifa
7	Breite Schwerter	braun	Kalki-Farbzeichen im Bishnupur Dasavatara
8	Lotus	braun	vgl. Taj-Farbzeichen im Orissa Mogul Ganjifa
9	Rote Blumen	gelb	Gulam-Farbzeichen im Orissa Mogul Ganjifa
10	Roter Kreis auf Stiel	schwarz	Safed-Farbzeichen
11	Reiter auf Pferd	rot	im Orissa Mogul Ganjifa Wesir der Kalki-Farbe im Bishnupur Dasavatara
12	Elefant mit Reiter einen Tiger zertrampelnd	weiß	Mir der Gulam-Farbe eines Mogul Ganjifa

Es ist nicht bekannt, ob nur eine Serie von 12 Karten zum Spiel gebraucht wurde oder mehrere (vgl. Kat.Nr. 106).
Ein identischer Satz befindet sich im Ashutosh Museum der Kalkutta Universität, von wo auch der Name des Spiels, Nahrsa, mitgeteilt wurde.
Lit.: Leyden, Ganjifa, 1949, Abb. 1 und S. 50; Leyden, Indische Kartenspiele, 1950, Abb. 20

Inv.-Nr. B 993

124 SÜDINDISCHE ELFENBEIN-TÄFELCHEN

Maisur (Karnataka)
18./19. Jahrhundert

Graviertes und eingefärbtes Elfenbein
Rückseite: Blank
6,3 x 5,4 cm, sechseckig
3 Blatt erhalten von ?

Die drei sechseckigen, auf Elfenbein gravierten und rot und schwarz eingefärbten Täfelchen haben die folgenden Bilder:
1. Fürst mit südindischer Krone (Kirita Makuta) auf Thronplattform, rechts 3 Bediente, die Schirm und Wedel halten, links 3 indische Soldaten in modischen europäischen Uniformen aber barfuß, die Gewehre mit aufgepflanztem Bajonett präsentierend.
2. Fürst mit Krone auf Thronplattform, rechts 3 Bediente mit Schirm und Wedel, links ein Bauer, der als Tribut eine Schüssel mit Früchten (?) und 5 Kühe darbringt.
3. Elefant mit Mahout (Lenker) und unbesetztem Sitz (Howdah). Die Randstreifen haben ein Fischgrätmuster, das an Kat.Nr. 70 erinnert. Die Herkunft aus Maisur ist daher wahrscheinlich. Es ist nicht sicher, ob es sich hier um Spielkarten handelt.

Inv.-Nr. B 1462

CC-0. Kirpal Singh Collection at Kanoria Centre for Arts, Ahmedabad. Digitized by eGangotri and Digital Preservation Foundation, Chandigarh

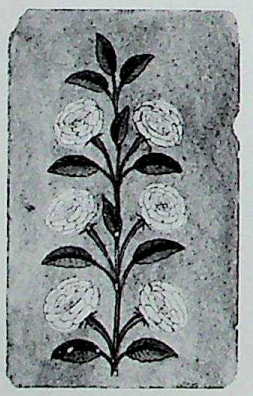
125 VIERFARBENSPIEL MIT BLUMEN

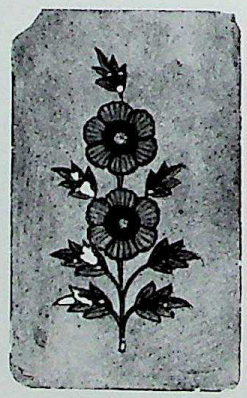
Haiderabad (?)
19. Jahrhundert

Tempera auf Karton
Rückseite: Blank
10,4 x 6,4 cm
7 Blatt vorhanden von ?

Unter den sieben vorhandenen Blättern sind vier verschiedene durch Blumen auf Stengeln gekennzeichnete Farben zu erkennen:
1. Gelbe Rosen, Zahlenkarte 6, 8; 2. Rosa Rosen, Zahlenkarte 7, 8; 3. Lila Rosen, Zahlenkarte 7, 9; 4. Rote Blumen (Mohn?), Zahlenkarte 2
Die Blätter mit Maßen, die europäischen Karten nachgebildet sind, sind in einer äußerst feinen Malweise ausgeführt, die, vielleicht persisch beeinflußt, durchaus nach Haiderabad und in die Mitte des 19. Jh. passen würde; vgl. hierzu die Rückseiten von Kat. Nr. 35. – Aus den wenigen Blättern läßt sich die Art des Spieles nicht ablesen; es bestand zumindest aus vier Farben mit wahrscheinlich je 10 Zahlenkarten.

Inv.-Nr. B 1525





126 KARTENSPIEL (?) DER JAINAS

Maisur
20. Jahrhundert

Buchdruck auf dünnem Papier, auf europäische Spielkarte aufgezogen
Rückseite der Spielkarte: Lithographiertes Muster in rosa
9 x 6,4 cm
Einzelkarte

Die vorliegende Karte zeigt einen Jaina Tirthankara, Lehrer und Heiliger der Jaina-Religion, mit großer Krone (wie sie Kultbilder in modernen Jaintempeln tragen) und mit zwei vierarmigen Tempeltorhütern (Dvarapala) zu beiden Seiten. Das Gefäß, das in rot unter dem Thron angebracht ist, ist möglicherweise das Farbzeichen. Das gedruckte Bild war auf eine Karte mit lithographierter Rückseite, wahrscheinlich europäischen Ursprungs, aufgeklebt. Das Blatt mit dem Heiligen der Jaina-Religion ist von der Spielkarte abgelöst worden. Auf der Rückseite des Blattes befindet sich ein Zahlendiagramm mit den Zahlen von 1 bis 5. Auf der Vorderseite der Spielkarte ist das handgemalte Pfeil-As eines Navin-Rama Chada (vgl. Kat.Nr. 105) dargestellt. – Es ist nicht sicher, ob die vorliegende Karte eine Spielkarte ist. Eine weitere Karte dieser Art befindet sich in einer Privatsammlung in Madras. Nach mündlicher Mitteilung hat es von diesen Karten nur vier Farben gegeben (rot, blau, grün und gelb), Figuren- und Zahlenkarten, auf denen die Farbzeichen in Rot gedruckt seien.

Inv.-Nr. 1977–123

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

127 GÖTTERBILDER

Puri (Orissa)
20. Jahrhundert

Tempera auf Baumwollgewebe, lackiert
Rückseite: Rot
ø 10 cm
10 Blatt

Bilder (sog. Pat) der 10 Inkarnationen Vishnus, wie sie für Pilger in Puri von denselben Malern gemalt werden, die auch Spielkarten herstellen. Es werden daher dieselben oder sehr ähnliche Darstellungen wie auf Dasavatara-Karten (vgl. Kat.Nr. 80) verwendet.
Lit.: Grupp, 1973, Abb. S. 9; Spielkarten aus aller Welt, Stuttgart, 1968, Kat.Nr. 11

Inv.-Nr. A 1101a

Kat Nr. 128

128 GÖTTERBILDER

Westbengalen
19./20. Jahrhundert

Lithographiert auf Papier
12,2 x 7,5 cm
13 Blatt

Unter diesen lithographierten Blättern befinden sich sechs Inkarnationen von Vishnu und sieben verschiedene Erscheinungen der Devi (Durga). Solche Götterbilder werden in Tempeln und auf Märkten verkauft. Es ist nicht wahrscheinlich, daß diese Blätter für die Herstellung von Spielkarten gedacht waren. Der Stil der Illustrationen ist typisch für den z.T. durch europäische Einflüsse verursachten Niedergang der indischen volkstümlichen Kunst, die hier ihre ganze Eigenart verloren hat (vgl. dagegen die Götterbilder aus Orissa, Kat.Nr. 127). Gewisse Darstellungen, wie die des Nara-Sinha, (Mannlöwen) liegen deutlich in der Nachfolge der Pat-Malereien aus Bengalen oder Orissa; Hersteller war wahrscheinlich ein Drucker in Kalkutta. Einige Blätter sind mit Papierstreifen versteift, die aus holländischen Zeitungen stammen.

Inv.-Nr. 1976–34

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

CC-0. Panjab Digital Library Preservation Foundation, Chandigarh

Die verwendeten Abkürzungen finden sich in Klammern nach dem Titel

ABUL FAZL-i-ALLAMI: Ain-i-Akbari. Übers. H. Blochmann. Kalkutta 1872–1877, Bd. 1, S. 306–308

ARCHER, Mildred u. W.G. Archer: Indian Painting for the British 1770–1880. Oxford 1955

ARCHER, W.G.: Indian Painting in Bundi and Kotah. London 1959 (= Archer, 1959)

ASHRAF, Muhammad: Kurnool (Cuddappa), in: Marg (Bombay) 16, (2, IV/4), 1963, S. 62–63

AUTENBOER, Eugen van: Die Spielkartenindustrie von Turnhout 1826–1976. (= Informationsbericht. Sammlung »Belgische Chronik« (103), 1976)

AUTENBOER, Eugen van: The Story your Turnhout Playing Cards have to tell. Brüssel 1974 (=Autenboer, 1974)

BABUR: Memoirs of Zehir-ed-Din-Muhammed Babur. Übers. J. Leyden u. W. Erskine. London 1921, Bd. 2, S. 317

BARRETT, Douglas u. Basil Gray: Painting of India. Lausanne 1963 (= Barrett, 1963)

BAWA, V.K. und Syed Mohiuddin: Rulers of the Centres of Deccani Paintings, in: Marg (Bombay) 16 (2, V), 1963, S. I–X

BEAL, George: Playing Cards and their Story. London 1975 (= Beal, 1975)

BENHAM, W. Gurney: Playing Cards. London 1931

BHAGAVAT-GITA. Übers. Jean Mascaró. Harmondsworth 1962

BIELEFELD, 1953 = Spielkarten aus fünf Jahrhunderten. Bielefeld 1953

BUSSABARGER, R.F. und B. D. Robins: The Every Day Art of India. New York 1968 (=Bussabarger, 1968)

CALLOIS, Roger: Les Jouets, in: Jardin des Arts 74, 1960–1961, S. 33–40

CASTELLI, Alfredo: Viaggio curioso nel Mondo delle Carte. Mailand 1975 (=Castelli, 1975)

CHATTO, William Andrew: Facts and Speculations on the Origin and History of Playing Cards. London 1848 (= Chatto, 1848)

COUCHOUD, Paul-Louis: Mythologie Asiatique Illustrée. Paris 1928

CULIN Stewart: Chess and Playing Cards. Washington 1898 (=Culin, 1898)

DAHMEN-DALLAPICCOLA, A.L.: Indische Miniaturen, Malerei der Rajput-Staaten. Baden-Baden 1976 (= Dahmen-Dallapiccola, 1976)

DEKKANI KALAMS, in: Marg (Bombay) 16, (2), 1963

DOWSON, John: A classical Dictionary of Hindu Mythology and Religion, Geography, History and Literature. London 1950

DUTT, Romesh C.: The Ramayana and Mahabharatta. London 1936

ETTINGHAUSEN, Richard: Further Comments on Mamluk Playing Cards, in: Gatherings in Honour of Dorothy Miner. Baltimore 1974, S. 51–78 (= Ettinghausen, 1974)

FAZL-i-ALLAMI siehe: ABUL FAZL-i-ALLAMI

FISCHER, Eberhard u. Jyotindra Jain: Kunst und Religion in Indien, 2500 Jahre Jainismus. Ausstellungskatalog Rietberg Museum. Zürich 1974

FOLKPAINTING in India. Hrsg. International Cultural Centre. New Delhi 1961

FRANÇOIS André: Histoire de la Carte à Jouer. Ivry 1974 (= François, 1974)

GHOSH, Manmohan: Sulapani's Chaturanga-Dipika. Kalkutta 1936

GIRIDHARA: Ganjifa Khelanam, in: Kavyamala (Bombay) 13, 1916, S. 81–84

GOETZ Hermann: The Art of the Marathas and its Problems, in: B.C. Law Volume (Poona) 2, 1946, S. 433–444

GOETZ, Hermann: Geschichte Indiens. Stuttgart 1962

GOETZ, Hermann: Indien, Fünfjahrtausende Indischer Kunst. Baden-Baden 1959

GOETZ, Hermann: Kostüme und Mode an den Indischen Fürstenhöfen der Großmoghul Zeit, in: Jahrbuch der Asiatischen Kunst 1, 1924, S. 67–101

GOPINATH RAO, T.A.: Elements of Indian Iconography, 4 Bde. Madras 1914–1916

GRUNFELD, Frederic V., u.a.: Spiele der Welt. Frankfurt 1976

GRUPP, Claus D.: Spielkarten und ihre Geschichte. Leinfelden 1973 (= Grupp, 1973)

GUPTA, Mukul: The Circular Playing Cards of Vishnupur, in: The Statesman (Kalkutta) 5.8.1962, S.I u. II (= Gupta, 1962)

HABERLANDT, M.: Das indopersische Kartenspiel, in: Österreichische Monatsschrift für den Orient 18, 1892, S. 26–28

HÄRTEL, H.: Indien und Südostasien. (= Propyläen Kunstgeschichte, Bd. 16, 1971, Abb. 25 b)

HAIM, S.: New Persian-English Dictionary. Teheran 1936

HARGRAVE, Catherine Perry: A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming. Boston u. New York 1930 (= Hargrave, 1930)

HOFFMANN, Detlef: Inventarkatalog der Spielkartensammlung des Historischen Museums Frankfurt/M. Frankfurt 1972

HOFFMANN, Detlef: Die Welt der Spielkarte. Leipzig u. München 1972 (= Hoffmann, 1972)

IMPERIAL GAZETTEER OF INDIA. Hrsg. W.W. Hunter, 14 Bde. London 1885–1887, Bd. 13, S. 354

JONES, Williams: On the Indian Game of Chess, in: Asiatick Researches 2, 1801, S. 159–165

KHANDALAVALA, Karl u.a.: Miniature Painting. Catalogue of the Exhibition of the Sri Motichand Khajanchi Collection, Lalit Kala Akademi. New Delhi 1960

KHANDALAVALA, Karl und Moti Chandra: Collection of Sir Cowasji Jehangir. Bombay 1965

KHARE, G.H.: The Game of Ganjifa and its Variations, in: Bharata Itihasa Samshodhaka Mandala (Poona) 2, (3/4), 1942

KRISHNARAJA ODEYAR: Shritatwanidhi, darin 9. Kap.: Kautuknidhi. Bombay 1902 (= Krishnaraja, 1902)

LANE-POOL, Stanley: The Moghul Emperors. Catalogue of Indian Coins in the British Museum. London 1892 (= Lane-Pool, 1892)

LEYDEN, Nena u. Rudolf von: Ganjifa, the Playing Cards of India, in: Marg (Bombay) 3, (4), 1949, S. 36–56 (= Leyden, Ganjifa, 1949)

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation,Chandigarh

LEYDEN, Rudolf von: Chad, the Playing Cards of Mysore. (Vervielfältigtes Ms.) Wien 1973 (= Leyden, Chad, 1973)
LEYDEN, Rudolf von: Hofämterspiele im Westen und Osten, in: Journal of the Playing Card Society 5, (4), 1977, S. 32–34
LEYDEN, Rudolf von: Indische Kartenspiele, in: Graphis 33, 1950, S. 386–395 (= Indische Kartenspiele, 1950)
LEYDEN, Rudolf von: A Note on certain suit signs of Indian Playing Cards, in: Journal of the Playing Card Society 3, (3), 1975, S. 33–36
LEYDEN, Rudolf von: Oriental Playing Cards, in: Journal of the Playing Card Society 4, (4. Suppl. II), 1976, S. 1–37 (= Leyden, Oriental Playing Cards, 1976)
LEYDEN, Rudolf von: A Set of Ivory-Playing Cards in the Baroda Museum, in: Bulletin of the Museum and Picture Gallery Baroda 10/11, 1956, S. 37–38 (= Leyden, Ivory-Cards, 1956)
LINDE, A. van der: Geschichte und Literatur des Schachspiels. 2 Bde. Berlin 1874. (= Van der Linde, 1874)
LINDE, A. van der: Quellenstudien. Berlin 1881
LÜDERS, H.: Das Würfelspiel im Alten Indien. (= Abhandlungen der königlichen Gesellschaft der Wissenschaften N.F. 9, (2), 1907)
MANN, Sylvia: Collecting Playing Cards. Worcester u. London 1966 (= Mann, 1966)
MANN, Sylvia u. Virginia Wayland. The Dragons of Portugal. Farnham 1973 (= Mann, 1973)
MANZAVI, Ali Naqi siehe: NAQI MANZAVI, Ali
MERLIN, R.: Origine des Cartes à Jouer. Paris 1869 (= Merlin, 1869)
MITTAL, Jagdish: Deccani Paintings at the Samasthans of Wanparthy, Gadwal and Shorarpur, in: Marg (Bombay) 16, (2. IV/3) 1963, S. 58–62
MITTAL, Jagdish: Paintings of the Hyderabad School, in: Marg (Bombay) 16, (2, IV/1), 1963, S. 43–55
MITTAL, Jagdish: Portfolio 3, in Marg (Bombay) 16, (2, I), 1963, S. 17–24
MORLEY, H.T.: Old and curious Playing Cards. London 1931 (=Morley, 1931)
NAQI MANZAVI, Ali: Ganjafeh-ye Ahali Shirazi, Danesh, Teheran 1952
NOWOTNY, Fausta: Die Indischen Spielkarten im Völkerkunde Museum in Wien, in: Archiv für Völkerkunde, 2, 1947, S. 1–25 (= Nowotny, 1949)
PINDER Eberhard: Charta Lusoria. Biberach 1961 (= Pinder, 1961)
PLATTS, John T.: A Dictionary of Urdu, classical Hindi and English. Oxford 1960
PRUNNER, Gernot: Ostasiatische Spielkarten. Ausstellungskatalog. Bielefeld 1969
RAWSON, Philip S.: Erotic Arts of the East. New York 1968, Taf. 127 (=Rawson, 1968)
ROSENFELD, Hellmut: Das Alter der Spielkarten in Europa und im Orient, in: Börsenblatt für den Deutschen Buchhandel 16. (149). 1960. S. 250–258 (= Rosenfeld 1960)
ROSENFELD, Hellmut: Die Beziehung der europäischen Spielkarten zum Orient und zum Urschach, in: Archiv für Kulturgeschichte 42, (1), 1960, S. 1–36
ROSENFELD, Hellmut: Zur Vor- und Frühgeschichte und Morphogenese von Kartenspiel und Tarock, in: Archiv für Kulturgeschichte 52, (1), 1970, S. 65–94 (= Rosenfeld, Tarock, 1970)
ROSENTHAL, Franz: Gambling in Islam. Leiden 1975
SALEM, Ali u. Ripley Dillon: Handbook of the Birds of India and Pakistan. 10 Bde. Bombay 1968–1974
SHASTRI, Haraprashad: A Note on Vishnupur Circular Cards, in: Journal of the Asiatic Society of Bengal (Kalkutta) 3, 1895, S. 284–285
SINGER, Samuel Weller: Researches into the History of Playing Cards. London 1816 (= Singer, 1816)
SMITH, Vincent: The Oxford History of India. London 1928
SONEPUR, The Maharaja of: A Note on Ganjpa, an ancient game played with circular cards, in: Journal of the Bihar and Orissa Research Society 10, (3), 1924, S. 221–226 (= Sonepur, 1924)
SPEAR, Percival: A History of India. Bd. 2. Harmondsworth 1965
STERNDALE'S Mammalia of India. Hrsg. Frank Finn. Kalkutta 1929
SWARUP, Shanti: Arts and crafts of India and Pakistan. Bombay 1957
TAYLOR, Ed. S.: The History of Playing Cards with Anecdotes of their use in Conjuring, Fortune-Telling and Card-Sharping. London 1865
THIERRY, Solange: Un Jeu de Cartes Indiens, in: Objets et Mondes 7, (2), 1967, S. 121–132
TUMMERS, Louis: History of Playing Cards in Belgium, in: Journal of the Playing Card Society 4, (3), 1976, S. 22–30
VENKATARAMA, Harikrishna: Mishraskandha Brihadjyotisharnava; darin 20. Kap.: Kridakaushalya. Bombay 1885, S. 21–35
VIRESHVARA: Ganjifa Khelana (oder: Khelanakrama). Bikaner, Bikaner Library Ms. 3843.
WELCH, Stuart Cary: The Art of Mughal India. New York 1964
WELCH, Stuart u.a.: Gods, Thrones and Peacocks. New York 1965
WILLSHIRE, William Hughes: A descriptive Catalogue of Playing Cards and other Cards in the British Museum. London 1876

GLOSSAR

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Aftab	Sonne, Ausspielkarte und Trumpf im Ganjifa
Agni	Feuer, Gott des Feuers
Ahmadnagar	Stadt in Maharashtra, früheres Sultanat
Ain-i-Akbari	Buch von Abul Fazl-i-Allami über die Regierungszeit des Kaisers Akbar
Akbar	Mogul-Kaiser, 1542–1605
Akhu	Ratte, Vahana des Gottes Ganesha
Amatya	Minister, 3. Figurenkarte im Chada
Amrita Manthana	Quirlen des Ozeans, um den Trank der Unsterblichkeit zu gewinnen
Andhra Pradesh	Indischer Bundesstaat im Dekkan
Ankusha	Elefantenstachel, Stachelstock, auch Waffe
Anna	Indische Münze, 1/16 Rupie
Annapurna	Devi als Nahrungsspenderin
Antariya	Langherabfallender Lendenschurz, Dhoti
Ardhanarisha	Shiva in halb männlicher, halb weiblicher Gestalt
Arjuna	Dritter Prinz der Pandava, Held des Mahabharata, zu dem Krishna die Bhagavad-Gita spricht
Arka	Sonne, Aftab, Ausspielkarte (Sanskrit)
Asana	Sitz, Thron
Ashrafi	Persische Goldmünze, Farbe im Ganjifa
Ashva	Pferd (Sanskrit), 4. Figurenkarte im Chada
Ashvavatara	Pferdeinkarnation, Kalki
As-Nas	Persisches Kartenspiel
Asura	Die Feinde der Götter, Dämonen
Aurangzeb	Mogul-Kaiser, 1618-1707
Avatara	Inkarnation Vishnus
Awadh	Früheres Nawabtum in Uttar-Pradesh (Oudh)
Babur	Gründer der Mogul-Dynastie, Herrscher in Indien 1526–1530
Badshah	Großkönig, Figur im Kartenspiel
Baju	Farbe im Kartenspiel
Bakasura	Dämon in Vogelgestalt von Krishna besiegt
Bala	Form der Devi
Balarama	Bruder des Krishna
Bali	König der Daityas (Titanen), Sohn des Prahlada
Bana	Pfeil, Farbzeichen im indischen Kartenspiel
Bankura	Bezirk im Bundesstaat Westbengalen
Barat	Dokument, Firman, 7. Farbe und Farbzeichen im Mogul Ganjifa
Bastoes	Stäbe, Farbe im portugiesischen Kartenspiel
Bazar	Markt
Bazar Kalam	Marktstil, Bezeichnung für billige Kartenspiele
Benares	Heilige Stadt am Ganges in Uttar Pradesh
Bengalen	Östliches Indien und Bangla-Desh
Berar	Früheres Sultanat im Dekkan
Bhagavad-Gita	Dialog Krishnas und Arjunas vor der Schlacht, Teil des Mahabharata
Bhagavata Purana	Religiöse Schriften und Legendensammlung besonders über Vishnu und Krishna
Bharata	Halbbruder des Rama
Bharhut	Buddhistisches Heiligtum des 2. Jh. v. C., Zentral-Indien
Bhata	Soldat, Diener, 6. Figurenkarte im Chada
Bherunda	Doppeladler, Wappen der Wodeyar Dynastie in Maisur
Bhishma	Held der Kaurava

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Bhritya	Diener, Bube im Navin-Rama Chada
Bhu, Bhu-Devi, Bhumi	Erde, Göttin der Erde
Bhuvanesvari	»Herrin der Welt«, Name der Devi
Bibhishana	Abtrünniger Bruder des Ravana, Helfer Ramas
Bibi	Dame, Dame im Kartenspiel
Bidar	Stadt und früheres Sultanat im Dekkan
Bihar	Indischer Bundesstaat
Bijapur	Stadt und früheres Sultanat im Dekkan
Bikaner	Stadt und früheres Fürstentum in Rajasthan
Birbal, Raja	Freund und Feldherr des Kaisers Akbar
Birbal Silber	Silbergefäße, auch Ganjifa, angeblich aus dem Besitz Birbals, jedoch aus dem 20. Jh.
Bishnupur	s. Vishnupur
Bishtar	pers. »Stark«, Bezeichnung für die Farben des Ganjifa, in denen die Zehn hoch und das As niedrig sind.
Brahma	Gott der Schöpfung, Gott der Hinduistischen Trinität
Brahmane	Angehöriger der höchsten Kaste der Hindu
Brahmi, Brahmani	Shakti oder weibliche Energie Brahmas
Brindaban	Wald bei Mathura, Tummelplatz des jugendlichen Krishna
Buddha	Gautama: Begründer des Buddhismus; im Hinduismus als neunte Inkarnation Vishnus integriert
Bulbul	Indische Nachtigall
Bundi	Stadt und früherer Fürstenstaat in Rajasthan
Caracal	Wüstenfuchs, als Jagdtier abgerichtet
Cavalo	Reiter, Figurenkarte (Ober) im portugiesischen Kartenspiel
Chada	Blatt, Spielkarte, Kartenspiel, gebräuchlich in Maisur
Chakra	Wurfscheibe, Diskus, Waffe Vishnus
Chakravarti	»Weltherrscher«, Extratrümpfe im Chada
Chamunda, Chamundeshvari	Erscheinungsform der Allgöttin Devi, in der sie besonders in Maisur verehrt wird
Chandeli	Thronsitz
Chandra	Mond
Chandrashekara	»der Mondgekrönte«, Name Shivas
Chang	Leier oder Harfe, persischen Ursprungs, 5. Farbe und Farbzeichen im Mogul Ganjifa
Changarani	»Chang-Königin«, Name für Mogul Ganjifa in Haiderabad
Changkanchan	Name für Mogul Ganjifa in Maharashtra
Chapa	Bogen
Chatri	Ehrenschirm, Baldachin
Chatur-Anana	»Viergesichtig«, Name des Brahma
Chaturanga	»Vier-Glieder«, die vier Corps der klassischen indischen Armee; Schachspiel, in dem diese verkörpert sind
Chaukat Lal	»Rotes Viereck«, Karo im Kartenspiel
Chausat, Chausar	»64«, indisches Brettspiel mit Würfeln
Chauri	Yakschwanzwedel, Ehrenzeichen eines Vornehmen
Chetika	Dienerin, Mädchen, Name einer »Tributkarte« im Chada
Chinham	Farbzeichen auf Spielkarten (Chada)
Chiri	Treff im Kartenspiel
Chiriya	Vogel
Chitah	Raubkatze, zur Jagd abgerichtet
Chitari	Traditionelle Kartenmaler in Sawantwadi

CC-0. Agamirgah Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Chitra-Katha	Gemalte Bildergeschichten
Chokedi	Viereck, Karo im Kartenspiel
Choli	Mieder mit oder ohne Ärmel in indischer Frauenkleidung
Chor	Dieb, Karte, die den letzten Stich macht
Chud'	»Gesondert«, Bezeichnung für Extratrümpfe im Chada
Churika	Dolch
Copa	Becher, Farbe und Farbzeichen im portugiesischen Kartenspiel
Cuddapah	Stadt und Bezirk im südlichen Andhra Pradesh
Dahelébandibaji	Ganjifa-Farbe, in der die Zehn hoch und das As niedrig ist
Daitya	Titanen, Gegner der Götter
Dakini	Form der Devi
Dakshinamurti	Form Shivas als göttlicher Lehrer
Damaru	Handtrommel Shiva
Danava	Stierdämon Krishna besiegt
Dandini	Form der Devi
Darchitri Ganjifa	Sawantwadi Spielkarten mit Figuren auf jeder Karte
Dasavatara, Dashavatara	Zehn Inkarnationen Vishnus, Kartenspiel, in dem diese die Farben bilden
Dattatreya	ein Rishi, 6. der 22 Inkarnationen Vishnus
Dekkan	Hochplateau der indischen Halbinsel
Devanagari	Hindi-Schrift
Devi	»Die Göttin« wird in vielen Erscheinungsformen, lieblich oder furchterregend, verehrt; Shakti Shivas
Dhanu	Bogen, Farbzeichen in indischen Spielkarten
Dhanus	Schütze im Zodiak
Dhanvantari	Der göttliche Arzt, 12. und 13. der 22 Inkarnationen Vishnus
Dharma (Rajan)	Yudhishthira, ältester der fünf Pandavas
Dhole	Wilder Hund, Jagdhund
Dhop	Langes Schwert
Dhoti	Ungenähter kurzer oder langer Lendenschurz, Kleidungsstück der Hindus
Dhwaja	Banner, Fahne, 6. Figurenkarte im Chada
Dikpala	Acht Wächter der Himmelsrichtungen
Divyachamara	Göttlicher Chauriwedel, Farbzeichen im Navin-Rama Chada
Drona	Ein Kaurava
Dupatta	Schultertuch, Schal
Durba, Darba	Audienz, fürstlicher Hof
Durba Kalam	Hofstil
Durga	Schreckliche Erscheinungsform der Devi
Dust	Hand, eine Runde im Ganjifa-Spiel (?)
Ekkabandibaji	Ganjifa-Farbe, in der das As hoch und die Zehn niedrig ist
Ekrang	»Einerfarbe«, Kartenspiel mit durch Umschlag bestimmter Trumpffarbe
Espado	Schwert, Säbel; Farbe und Farbzeichen im portugiesischen Kartenspiel
Fatehpur	Stadt und Bezirk in Uttar Pradesh
Faujdar	Kaste von Bilder- und Kartenmalern in Bengalen, wörtl. Soldat
Gada	Keule, Waffe Vishnus
Gai	Kuh, Farbzeichen im Dasavatara-Ganjifa
Gaja-Sinha, Gaja-Virala	Fabeltier halb Elefant, halb Löwe
Gajasuresha	Shiva als Bezwinger des Elefantendämon Gaja
Ganesha	Elefantenköpfiger Gott, Sohn Shivas, gewährt gutes Beginnen
Ganjafeh, Ganjifa, Ganjappa, Ganjpa	Verschiedene Schreibweisen für das indische Kartenspiel; wohl persischen Ursprungs aber

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

	etymologisch nicht einwandfrei deutbar; Ableitung von »Ganj«-Schatz sinnvoll
Garuda, Garutman	Vogelmensch, Vahana Vishnus
Ghaghra	Weiter Rock der Frauen in Rajasthan
Gholam, Ghulamar	s. Gulam
Golkonda	Stadt, Festung und früheres Sultanat im Dekkan
Gomash	s. Qimash
Gopi	Kuhhirtin, Gespielinnen Krishnas
Grahya	Austausch von Karten im Ganjifa
Gujerat	Indischer Bundesstaat
Gulab	Rose
Gulam, Golam	Sklave, Diener, »Mamluk« 4. Farbe im Mogul Ganjifa
Haiderabad, Hyderabad	Hauptstadt von Andhra Pradesh, früheres Fürstentum
Hakini	Form der Devi
Hala	Pflug, Farbzeichen im Dasavatara Ganjifa
Hala-Yudha	»Mit Pflug bewaffnet«, Name des Balarama
Hamrang	Indisches Kartenspiel ohne Trumpffarbe
Hamsa	Gans, Schwan, Vahana des Brahma
Hanuman, Hanumat	Herrscher der Affen, Verbündeter Ramas
Harihara	Vereinigte Gestalt von Shiva und Vishnu
Hasti, Hati	Elefant, Figur im Schach und Kartenspiel
Hauda, Howdah	Reitsitz auf Elefanten
Hayagriva	»Pferdehalsig«, ein Daitya, den Vishnu in der Fischinkarnation, besiegt; nach anderer Überlieferung Inkarnation Vishnus selber
Hayottama	»Bestes Pferd«, Bezeichnung des Pferdes Kalkis
Hijra	Mohammeds Flucht aus Mekka im Jahre 622; Beginn der islamischen Zeitrechnung
Hindi	Die Nationalsprache Indiens aus Sanskrit entwickelt
Hindustani	Die landläufige Sprache Nordindiens; s.a. Urdu
Hiranyaksha	»Goldauge«, ein Daitya von Vishnu in der Varaha-Inkarnation besiegt
Hiranya-Kashipu	»Goldgekleidet«, Bruder des Hiranyaksha, von Vishnu in der Nara-Sinha-Inkarnation besiegt
Holi	Becchantisches indisches Frühlingsfest
Hoshiarpur	Stadt im Bundesstaat Punjab
Huka, Hookah	Orientalische Wasserpfeife
Hukum	»Befehl«; im Kartenspiel: Trumpf, Atout und Pik
Hyderabad	siehe: Haiderabad
Indra	Gott des Himmels
Indrajit	Sohn des Ravana
Indrakshi	Form der Devi
Indrani	Shakti Indras
Int	Ziegel, Karo im Kartenspiel
Isha	»Herr«, Anrufung Shivas
Ishana	Name Shivas, als Dikpala Hüter des Nordosten
Jagan-Mohan	»Liebling der Welt«, Name für Krishna, ein Chada
Jagan-Natha	»Herrscher der Welt«, Form in der Krishna in Puri verehrt wird
Jaina-Religion, Jainismus	Reformreligion um die Mitte des ersten Jahrtausend v. Chr. ungefähr gleichzeitig mit dem Buddhismus entstanden; die 24 Tirthankaras, heilige Lehrer, sind Gegenstand der Verehrung
Jaipur	Stadt und ehemaliges Fürstentum in Rajasthan
Jama	Kurzer oder langer Rock der Mogulhofkleidung
Jarokha	Lappen oder Zackenbogen
Jati	Kaste, im Kartenspiel: Farbe

Sequenz Kaiser Dijit - Preservation Foundation, Chandigarh

Kaipattu	Schnelles Kartenspiel
Kakini	Form der Devi
Kalam	»Schreibfeder«, Malschule, Stil
Kali	Furchtbare Gestalt der Devi
Kali-Padam	»Schwarze Mandel«, im Kartenspiel Pik
Kali-Yuga	Das vierte, gegenwärtige Weltzeitalter, das durch Vishnu-Kalki beendet werden wird
Kaliya	Schlangendämon von Krishna besiegt
Kalki, Kalkin	Die kommende Inkarnation Vishnus
Kama	Gott der Liebe
Kama Sutra	Lehrbuch der Liebe
Kamandalu	Gefäß für Gangeswasser; Farbzeichen im Dasavatara
Kamsa, Kansa	Tyrannischer König in Mathura, der Krishna verfolgt und schließlich von ihm vernichtet wird
Kamtar	Persisch: schwach, Farbe des Kartenspiels, in der das As hoch und die Zehn niedrig ist
Kanjafah	Arabische Form für Ganjifa
Kankala (-Murti)	»Skelett«, Form Shivas als Büßer
Kannada	Dravidische Sprache in Karnataka (Maisur) gesprochen
Kanya	Jungfrau, Beiname der Devi
Kapi	Affe, Farbzeichen im Dasavatara Ganjifa
Kapila	Ein Rishi, 5. der 22 Inkarnationen Vishnus
Karauli	Stadt und Bezirk in Rajasthan
Karikit	Indische Bezeichnung für Pik im Kartenspiel
Karna	Ein Kaurava
Karnataka	Indischer Bundesstaat, früher Maisur
Karkataka	Krebs im Zodiak
Kartavirya	Tausendarmiger Kshatrya-König, den Vishnu in der Parashurama-Inkarnation besiegt
Karttikeya	Sohn Shivas, Gott des Krieges, auch Kumara, Skanda, Subrahmanya genannt; Vahana: Pfau
Kasha	Peitsche, Farbzeichen im Chada
Kashmir	Staat und ehemaliger Fürstenstaat im Himalaya, z.T. unter indischer Verwaltung
Katar	Dolch besonderer Form
Kaumari	Shakti (Gattin) des Kumara (Karttikeya)
Kaurava	Fürsten vom Stamme Kuru, Feinde der Pandavas im Mahabharata
Kautuka	Spiel, Zeitvertreib
Kautuknidhi, Kautukanidhi	»Schatz der Spiele und des Zeitvertreibs«, 9. Kapitel der Shritatwanidhi
Keshin	Pferdedämon von Krishna besiegt
Ketu	Absteigender Mondknoten (Drachenpunkt), zählt zu den Planeten in der indischen Astronomie
Khada-Dupatta	Über der Brust verschlungenes Schultertuch der Dekkantracht
Khadga	Schwert, Farbzeichen im Dasavatara Ganjifa
Khanjadar	Turbanform in Rajasthan mit nach vorne geneigter Spitze
Kharchi-Yalegalu	»Gewöhnlich«, Zahlenkarte im Chada
Khatarika	Schwert
Khatvanga	Schlagstock mit Totenschädel, Attribut Shivas
Kirita Makuta	Kegelförmige Krone Vishnus
Kirti Mukha	»Ruhmesantlitz«, Löwenmaske in Architektur und Dekoration
Kiritin	Name des Arjuna
Kondapalli	Ort im östlichen Andhra Pradesh

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Kotah	Stadt und ehemaliges Fürstentum in Rajasthan
Kridaka	Spieler
Kridakaushalya	»Meisterschaft im Spiel«; 20. Kapitel des Kompendiums des H. Venkatarama
Krishna	»Der Schwarze«, populärster Gott der hinduistischen Volksreligion, Inkarnation Vishnus
Krishnaraja III	Fürst der Wodeyar Dynastie in Maisur, 1794-1868, Verfasser der Shritatwanidhi
Krishnaraja-Chada	Ein Chada, in Maisur vielgespielt
Kshatriya	Angehöriger der zweithöchsten Kaste der Hindus (Könige und Krieger)
Kubera, Kuvera	Gott des Reichtums, Welthüter des Nordens
Kumaj, Kumaz	s. Qimash
Kumbha	Wassermann im Zodiak
Kunt	Kurzer Handspeer mit Spitzen an beiden Enden
Kurma	Schildkröte, 2. Inkarnation Vishnus, Farbe und Farbzeichen im Dasavatara Ganjifa
Kurnool	Stadt und Bezirk im südlichen Andhra Pradesh
Kurta	kurzes oder langes hemdartiges Kleidungsstück
Laila und Majnun	Berühmtes Liebespaar in der Dichtung des Nizam (persisch)
Lakhnau, Lucknow	Stadt in Uttar Pradesh früher Hauptstadt vor Awadh
Lakini	Form der Devi
Lakshmana	Halbbruder Ramas
Lakshmi	Göttin des Reichtums und Glücks, Gattin Vishnus
Lal Padam, Lal Pal, Lal Pan	»Rote Mandel«, wie die folgenden Bezeichnung für Herz im Kartenspiel
Lanka	Stadt und Reich des Ravana in Ceylon (Shri-Lanka)
Lila Shuka	Lieblingspapagei, Karte im Chada
Linga, Lingam	Phallus, Kultsymbol Shivas
Lingodbhava	Riesenlingam, Form des Shiva
Madhya Pradesh	Indischer Bundesstaat in Zentralindien
Mahabharata	Altindisches Nationalepos
Mahafani	Große Schlange, göttliche Schlange
Maharana	»Großer König«, Kaste von Kartenmalern in Orissa
Maharashtra	Indischer Bundesstaat
Mahashesha	Große Schlange, göttliche Schlange
Maheshvara	Name des Shiva
Maheshvari	Name der Devi
Mahindra, Mahendra	Name des Indra
Mahisha-Mardini	Devi als Besiegerin des Büffeldämon Mahisha
Mahout, Mahut	Lenker eines Elefanten
Maina	Vogelart
Maisur, Mysore	Stadt in Karnataka, früheres Fürstentum
Majnun	s. Laila
Makara	Amphibisches Fabelwesen, Steinbock im Zodiak
Mamluken	Militärische Herrenschicht von türkischen Sklaven abstammend, Herrscher in Ägypten 1250–1517
Mandara	Berg, mit dem der Ozean in Amrita Manthana gequirlt wurde
Mangala	Der Planet Mars
Manmatha	Name für Kama (Gott der Liebe)
Manohara	Name eines Chada
Mantri	Minister, Wesir
Mantrini	Form der Devi
Marathen	Volk im westlichen Indien
Marutatma	Name des Hanuman
Matanga	Elefant
Matsya	Fisch, 1. Inkarnation Vishnus, Farbe und Farbzei-

CC-0. Agamsagar Digital Presevation Foundation, Chandigarh

	Ganjifa
Mesha	Widder im Zodiak
Mewar	Gebiet in Rajasthan
Midnapur	Stadt und Bezirk in Westbengalen
Mina	Fisch im Zodiak
Mir	Fürst, König, höchste Figurenkarte im Ganjifa
Mithuna, Maithuna	»Paar«, Zwilling im Zodiak
Mogul, Moghul	Dynastie mongolischer Abstammung, Herrscher in Indien von Anfang des 16. Jahrhunderts bis nominell 1858
Mohar, Mohur	Goldmünze
Mohini	Göttliche Verführerin
Mokthyar Hukum	Unabhängiger Trumpf, Chakravarti im Chada
Morchhal	Wedel aus Pfauen- oder Reiherfedern, Ehrenzeichen
Mridanga	Quertrommel
Mriga	Gazelle, Attribut Shivas
Mrini	Elefantenstachel, Waffe (Ankusha)
Mudra	Siegel, As im Navin-Rama Chada
Mukhya	Ausspielkarte im Chada
Mulu	Name für Kartenspiel in Bengalen
Murshidabad	Stadt in Westbengalen
Musala	Stössel, Schlagwaffe, Attribut des Balarama
Mushti	Schlagring
Mysore	s. Maisur
Nabob	Anglisierte Form für Nawab, Fürst, reicher Mann
Naga	Schlange, Kobra, halbgöttliche Schlangenwesen
Naga Pasha	Schlange als Schlinge, Waffe, Farbzeichen im Chada
Nahrsa	Kartenspiel mit 12 Karten aus Bishnupur
Nairitta, Nirritta	Welthüter des Nordwestens
Nakula	Der 4. der Pandavas
Nana Farnavis	Minister und Staatsmann der Peshwas, Fürsten der Marathen, 1722–1800
Nandishvara	Herr des Nandi, Shiva
Nara-Narayana	Rishis, 4. der 22 Inkarnationen Vishnus
Nara-Sinha	Mann-Löwe, 4. der 10 Inkarnationen Vishnus
Narada	Ein Rishi, 3. der 22 Inkarnationen Vishnus
Natavani-Titavani	Regeln des Ganjifa die Farbbedienung betreffend
Nava-Graha	Die neun Planeten, ein Chada
Nava-Gunjar	»Neunteilig«, Fabeltier aus vielen Tieren zusammengesetzt, Erscheinungsform Vishnus
Nava-Ratna	»Neun Juwelen«, ein Chada
Navin-Dasavatara	»Das neue Dasavatara«, ein Chada
Navin-Rama	»Der neue Rama«, ein Chada
Nayaka	Held eines Dramas oder einer Ragamala (Darstellung musikalischer Stimmungen)
Nayika	Heldin
Nidhi	Schatz
Nirmal	Stadt in Andhra-Pradesh, Bezeichnung für das dortige Kunsthandwerk
Nishakara	»Nachtbringer«, Chandra, Mond
Nizam	Titel der Fürsten von Haiderabad
Odeyar	s. Wodeyar
Odhni, Orhni	Dünnes Schultertuch, Schal der Hindudamen
Orissa	Indischer Bundesstaat an der Ostküste
Oudh	Awadh, früheres Nawabtum
Ouros	Goldmünzen, Farbzeichen im portugiesischen Kartenspiel
Paan	»Herz«, Bezeichnung für Herz im Kartenspiel
Pachis	»25«, indisches Brettspiel mit Würfeln

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Padathi, Padati, Padatiya	Fußsoldat, 6. Figurenkarte im Chada
Padi Shah	»Großkönig«, Figur im Kartenspiel
Padma	Weißer Lotus, Farbzeichen indischer Kartenspiele
Paga	Stich im Kartenspiel
Paksha	Eine Seite im Schachspiel
Panch Pandava	Die fünf Prinzen vom Stamme Pandu, Gegner der Kauravas im Mahabharata; ein Chada
Panchajana	Dämon in der Muschelschnecke von Vishnu in der Kurma-Inkarnation oder von Krishna besiegt
Panchajanya	Muschelhorn des Vishnu, Farbzeichen indischer Kartenspiele
Parashu	Axt, göttliche Waffe, Farbzeichen im Dasavatara Ganjifa
Parashurama	Rama mit der Axt, 6. der 10 Inkarnationen Vishnus
Paravani	Pfau, Vahana des Karttikeya
Parsi	Angehöriger der Zoroaster-Religion in Indien
Parvata Raya	»Bergkönig«, Himalaya
Pasha	Würdenträger, König (aus Padi Sha?), Kartenfigur
Pasha, Pashu	Schlinge, Waffe
Pat	Ausgesprochen »Pot«, volkstümliches Legendenbild
Pataka	Standarte, Figur auf dem erweiterten Schachbrett
Patka	Gürtelschärpe, über dem Jama getragen
Patti	s. Padathi
Patra, Patrika	Blatt, Spielkarte
Patua	Wandernde Barden, die mit Hilfe von Bildtafeln (Pat) alte Mythen und Legenden erzählen
Peshwa	Herrscher der Marathen im 18. und frühen 19. Jahrhundert
Pet	Verballhornt aus Spade (i-Spede), englisches Wort für Pik
Petika	»Schachtel«, ein Spiel Karten, ein Kartenspiel
Phugari	Kreistanz von Frauen im Dekkan
Phuli, Phulewar	Blume, Garten (Phulwari) indische Bezeichnung für Treff
Pika	Handspeer
Prabha	Aureole für Götterbilder
Pradhan	Minister, zweite Figurenkarte im Mogul Ganjifa, Hinduäquivalent für Wesir
Prahlada	Sohn des Hiranya-Kashipu
Pratyekam	»Individuell«, Bezeichnung für Extratrümpfe (Chakravarti) im Chada
Prithu	Ein König, 9. der 22 Inkarnationen Vishnus
Punjab, Panjab	»Fünfstromland«, indischer Bundesstaat
Purana	»Alt«, Schriften und Mythensammlungen des späteren Hinduismus
Purandara	»Städtezerstörer«, Indra
Puri	Stadt und religiöses Zentrum in Orissa
Purnaiya	Regent für Krishnaraja III. von 1799–1811
Purusha	»Mensch«, Seele des Universums, Name des Brahma, 1. der 22 Inkarnationen Vishnus
Pustaka	Buch, heilige Schrift, Attribut verschiedener Götter
Putana	Unholdin von Krishna als Säugling getötet
Pyjama	Weites Beinkleid
Qajaren	Dynastie in Persien 1779–1924
Qimash, Quimash	Ware, Stoff, als Stoffballen oder Polster (Takieh) die 8. Farbe und Farbzeichen im Mogul Ganjifa
Radha	Geliebte und Gemahlin Krishnas
Ragamala	Bildliche Darstellung musikalischer Stimmungen

CC-0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Rahu	Aufsteigender Mondknoten (Drachenpunkt), einer der neun Planeten in der indischen Astronomie
Raja	König, Figurenkarte in indischen Kartenspielen
Rajagopalam	Name des Krishna
Rajapatni, Rajni	Königin, Figurenkarte im Chada
Rajarajeshvari	Königin der Könige, Name der Devi
Rajasthan	indischer Bundesstaat
Rajputen	Kriegerkaste in Nordwest-Indien, besonders in Rajasthan
Rakini	Form der Devi
Ranganatha	Form Vishnus auf der Weltschlange liegend
Rama, Ramachandra	Held und Heiland, populärste Figur der Mythologie, 7. der 10 Inkarnationen Vishnus
Ramayana	Epos des Rama
Rang	»Farbe«, Kaste, Farbe im Kartenspiel
Rashi	Tierkreis, Zeichen aus dem Tierkreis (Zodiak)
Ratha	Wagen, Streitwagen
Rati	Göttin der sinnlichen Liebe
Rati-Priya	»Gatte der Rati«, Kama der Liebesgott
Ravana	Herrscher in Lanka (Ceylon), Gegner des Rama
Rishabha	Mythologischer König, 8. der 22 Inkarnationen Vishnus
Rishi	Weise Männer, Begründer von Philosophien
Rudra	Grausame Form Shivas
Rukmini	Gattin Vishnus
Rupa	Rupie, indische Silbermünze
Sabala	Wunschkuh
Sadhu	Religiöser Asket
Sadyojata	»Aus sich selbst geboren«, Name Shivas, ein Chada
Safed, Sufed	»Weiß«, Silbermünze, 2. Farbe und Farbzeichen im Mogul Ganjifa
Sagara	Ozean
Sahadeva	Der fünfte der Pandava-Prinzen
Sahasru-Bahu	»Tausendarmig«, Name des Kartavirya
Saktasura	Dämon von Krishna getötet
Salva	Fabeltier mit Elefantenrüssel und Löwenleib
Samudra	Ozean
Sanaka	Ewig-junger, geistiger Sohn Brahmas
Sannyasi	Einer der Welt entsagender, Asket
Sanskrit	Sprache der indo-arischen Eroberer Nordindiens, später Sprache der Gebildeten und der heiligen Schriften
Sapta Matrika	Die Sieben Mütter, Formen der Devi
Sarasvati	Göttin der Gelehrsamkeit, Gattin Brahmas
Sari	Ungenähtes Tuch, Frauenbekleidung
Sarpa	Schlange als Schlinge, Waffe
Sarus Kranich	Kranich mit rotem Kopf
Sarvamangala	»Stets Glück Bringende«, Name der Devi, ein Chada
Sati	Frau, die ihrem Mann auf den Scheiterhaufen folgt (Witwenverbrennung), Heldin
Saunanda	Keule des Balarama
Sawai Madhopur	Stadt und Bezirk in Rajasthan
Sawantwadi	Ort und früherer Fürstenstaat in Maharashtra
Sekke	Persische Münze, 6. Farbe im Ganjifa
Senani	General, 4. Figurenkarte im Chada
Ser	Herausforderung, Forcieren hoher Karten durch Ausspiel niedriger Karten
Sevaka	Diener, 5. Figurenkarte im Chada
Shah	König (persisch), Figur im Schach und Kartenspiel
Shailanatha	Herr der Berge, Himalaya

CC0. Agamnigam Digital Preservation Foundation, Chandigarh

Shaka-Ära	Indische Zeitrechnung, Shaka 1 = 78 v. Chr.
Shakti	Weibliche Energie eines Gottes, volkstümlich seine Gattin
Shalwar	Beinkleid mit engen Hosenbeinen
Shalya	Ein Kaurava
Shamsher	Schwert, Säbel, 3. Farbe und Farbzeichen im Mogul Ganjifa
Shani	Der Planet Saturn
Shankara	Glückverheissender, Name Shivas
Shankha	Muschelschnecke, Muschelhorn Vishnus, Farbzeichen im Dasavatara Ganjifa
Shanmukha	Sechskopf, Beiname Karttikeyas
Sharabha	Fabeltier aus verschiedenen Tieren zusammengesetzt
Shatanga	Kampfwagen
Shatchakradevata	»Göttinnen der Sechs Kreise«, tantrische Konstellation von Formen der Devi
Shatransh	Persisch für Schach, ursprünglich Chaturanga
Shesha	Weltschlange
Shinshumara	Personifizierter Planetenkreis
Shiva	Höchste Gottheit der Shaiva-Sekte des Hinduismus, Gottheit der Hindu-Trinität
Shri	Glück, Göttin Lakshmi, Ehrentitel
Shrikantha	Kultform Shivas
Shripathi	Kultform Shivas
Shritatwanidhi	»Schatz der Philosophie«, Kompendium des Krishnaraja III. Wodeyar
Shuka	Papagei, Vahana des Kama, Karte im Chada
Sinha, Simha	Löwe, Farbzeichen im Dasavatara Ganjifa
Sinhavahini	Löwenreiterin, Devi, Karte in einigen Chada
Sita	Gattin des Rama
Skanda	Name des Karttikeya
Sonepur	Stadt und ehemaliger Fürstenstaat in Orissa
Sota	Untermann, Bube im portugiesischen Kartenspiel
Srinagar	Hauptstadt Kashmirs
Subhadra	Schwester Krishnas, Gattin Arjunas
Sudarshana	Vishnus Chakra oder Diskus
Surabhi	Wunschkuh, aus dem Ozean gequirlt
Surkh, Surukh, Suruk	»Rot«, übertragen Goldmünze, 6. Farbe und Farbzeichen im Mogul Ganjifa
Surya	Sonne, Sonnengott
Swatantra	Unabhängig, Extratrumpf (Chakravarti) im Chada
Taj, Taz	Krone, 1. Farbe und Farbzeichen im Mogul Ganjifa
Takieh	Polsterrolle auf Thronen, s. Qimash
Talava-Talavi	Spielregel betreffend das Ausspiel in Ganjifa und anderen Kartenspielen
Tamil, Tamile	Dravidische Sprache, Angehöriger der Sprachgemeinschaft
Tamilnadu	Land der Tamilen, indischer Bundesstaat
Tanjavur, Tanjore	Stadt in Tamilnadu, ehemalige Maratha Enklave
Tantra	Ritus, magische und mystische Kultlehren und Riten
Tarock	Ursprünglich italienisches Kartenspiel mit 22 Extratrümpfen neben den Farbkarten
Tatwanidhi	s. Shritatwanidhi
Telugu	Drawidische Sprache Andhra Pradeshs
Thoka	Ein Spiel Karten (Orissa)
Tipu Sultan	Mohammedanischer Herrscher in Karnataka (1782–1799)
Tirthankara	Heiliger Lehrer der Jainas
Toddy	Gegorener Palmwein
Trishula	Dreizack, Attribut Shivas
Trivikrama	Name Vishnus als Eroberer der drei Welten in drei

CC-0. Agamnivam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Tula	Waage im Zodiak
Turuf	Indische Umformung von Trumpf (trump)
Udaipur	Stadt und früherer Fürstenstaat in Rajasthan
Uma	Gattin Shivas
Umamaheshvara	Gemeinsame Darstellung Shivas und Umas
Urdu	»Feldlager«, die Gebrauchssprache Nordindiens mit indischen, persischen und türkischen Komponenten, s.a. Hindustani
Uttar Pradesh	Nordland, größter indischer Bundesstaat
Vagishvari	Form der Saraswati
Vahana	Gefährt, Reittier oder Träger eines Gottes, sein Symbol
Vaikunteshvara	Vishnu
Vaishnavi	Shakti Vishnus
Vajera, Vajir	Hindustani Form für Wesir
Vaji	Pferd, 4. Figurenkarte im Chada
Vajra	Donnerkeil, Attribut Indras
Vajrayudhan	Mit Donnerkeil bewaffnet, Indra
Vamana	Junger Brahmane oder Zwerg, 5. Inkarnation Vishnus, wächst ins Riesengroße als Trivikrama
Varaha	Eber, 3. der zehn Inkarnationen Vishnus
Varahi	Shakti des Varaha
Varanasi	Benares
Varidhi	Ozean, Sagara
Varuna	Gott der Wasser und Ozeane
Vasuki	Weltschlange, mit der der Ozean gequirlt wurde, s.a. Amrita Manthana
Vatrapatra(ga)	Krishna als Baby auf einem Blatt des Banyabaums ausgesetzt
Vayu	Wind, Gott der Atmosphäre
Veda, Veden	»Wurzel«, göttliche Weisheit, überlieferte Grundlehren der Hindureligion
Veda-Vyasa	Ordner der Veden. 17. der 22 Inkarnationen Vishnus
Venkateshvara	Herr von Venkata, Kultform Vishnus
Venugopala	Krishna als flötenspielender Kuhhirt
Vesir	s. Wesir
Vigneshvara	Beseitiger von Hindernissen, Ganesha
Vijayanagar	Stadt und letztes großes Hindureich in Südindien, das 1565 den allierten Sultanaten des Dekkan unterlag, aber anhaltende kulturelle Ausstrahlung besaß
Vikrodara	Bhima, der 2. der Panda-va-Prinzen
Vina, Veena	Saiteninstrument, Attribut Saraswatis
Vinadhara	Vinaspielender Shiva
Vinayaka	Name des Ganesha
Vindhyavali	Gattin des Bali
Virabhadra	Furchtbare Form Shivas
Vishnu	Höchste Gottheit der Vaishnava-Sekte, Gottheit der Hindu-Trinität
Vishnupur	Stadt im Bankura-Bezirk in Westbengalen
Vishvarupa	»Universal«, Vishnu in allumfassender Form
Vrindaban	s. Brindaban
Vrisha, Vrishabha	Stier, Stier im Zodiak
Vrishika	Skorpion im Zodiak
Wesir	Minister, hoher Beamter Gouverneur, zweithöchste Figur im Schach und Ganjifa
Westbengalen	Indischer Bundesstaat
Wodeyar, Wadiyar, Odeyar	Hindu-Dynastie in Maisur
Yadushailasha	Kultform des Vishnu
Yagna, Yajna	Opfer personifiziert, die 7. der 22 Inkarnationen Vishnus
Yale	Blatt, Spielkarte (Kanaresisch)
Yama	Richter der Toten (Dhar-

CC-0. Jayanta Mallick. Digital Presevation Foundation, Chandigarh

	des Südens; Vahana: Büffel
Yodha	Fußsoldat, 5. Figurenkarte im Chada, s.a. Padathi
Yoganidra	Die große Illusion, Form der Devi
Yogapatta	Zur Meditation um die Knie geschlungenes Band
Zar (Jar)-i-Safit	Silbermünze, 5. Farbe des Ganjifa in der Ain-i-Akbari
Zar (Jar)-i-Surukh	Goldmünze, 2. Farbe des Ganjifa in der Ain-i-Akbari
Zenana	Frauenhaus des Palastes, Harem

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

Zu Seite 8, linke Spalte, Zeile 8: Hindu-Elemente im Zwölffarbenspiel der Ain-i-Akbari. In einer mir erst bei Drucklegung dieses Katalogs bekannt gewordenen Arbeit von Dr. M. Haberlandt, Das Indopersische Kartenspiel, Österreichische Monatsschrift für den Orient, 18, 1892, S. 26–28, wurden die hinduistischen Komponenten dieses Zwölffarbenspiels bereits klar erkannt. Haberlandt schlug sogar für die Farben der gepanzerten Krieger (Dalpati), den Zahlmeister (Dhanpati) und die Frauenfarbe (Streepati) die Hinduäquivalente Karttikeya, Kubera und Devi vor, was durchaus nicht abwegig erscheint.

Zu Seite 15, Tabelle: Namen der Ganjifa-Farben. M. Haberlandt (s. oben Nachtrag) gibt – ohne Herkunftsnachweis – die folgenden Namen und Reihung der Ganjifa-Farben an: »1. segh oder shamsher (Schwert); 2. tadsch (Krone); 3. mahtab (Mond); 4. ghulam (Sclave); 5. suradsch, sar-i-surkh (Sonne); 6. tschang (Harfe); 7. barat (Brief); 8. kimasch (Brotlaib?)«
Die Erklärung von «kimasch« ist entweder auf die mißverstandene Form des Farbzeichens zurückzuführen oder auf »komaj«= ungesäuertes Brot (vgl. H.F. Junker u.a., Persisch-Deutsches Wörterbuch, Leipzig, 1965, S. 579).

Zu Seite 15, linke Spalte, Zeile 8 und Kat.Nr. 5: Hofämter. Die Beschreibung des von Kaiser Akbar »erfundenen« Ganjifa-Spiels in der Ain-i-Akbari (s. oben S. 8) sagt aus, daß die Zahlenkarten aller Farben figürlich ausgeführt waren und die Aktivitäten der verschiedenen Hofämter oder Palastabteilungen in Einzelszenen mit der dem Zahlenwert entsprechenden Anzahl von Personen darstellten. Diese Anordnung hat sich in den uns bekannten höfischen und volkstümlichen Ganjifa-Spielen nur rudimentär erhalten, und zwar in gelegentlichen Einzelfiguren (Kat.Nr. 5, 6 u.a.), Medaillons (Kat.Nr. 49, 50) oder thematisch nicht bezogenen Figurengruppen oder Genreszenen (Kat.Nr. 10, 41) auf allen Zahlenkarten und in der figürlichen Numerierung der Zahlenkarten der Gulam-Farbe, die kanonisch ist.

Zu »Dasavatara Mulu von Bishnupur«, S. 102f.: Die hier und unter Kat.Nr. 86–88 gemachten Angaben wurden im Frühjahr 1977 von Herrn Erwin Neumayr, St. Pölten, durch Beobachtungen in Bishnupur bestätigt. Allerdings werden die Pat-Bilder und die Spielkarten von verschiedenen Kasten hergestellt. Von den Kartenmalern (Faujdar) gibt es nur noch einen, dessen Hauptberuf Tischler ist. Im Gegensatz zu Haraprashad Shastri (1895) wurde festgestellt, daß die Jagan-Natha-Farbe die neunte und nicht die fünfte ist.

Zu Kat.Nr. 121: Eagle Brand. Auch Ant. van Genechten aus Turnhout exportierte Karten mit der Schutzmarke »Celebrated Eagle Brand« nach Indien seit etwa 1890 (vgl. Autenboer, 1976, Abb. S. 61).

Zu Kat.Nr. 123: Wie die Untersuchungen von Herrn Erwin Neumayr (vgl. Nachtrag 4) in Bishnupur ergeben, ist das Nahrsa-Spiel dort unter dem Namen Naksha (wörtlich: Bild, Design) bekannt. Es besteht aus vier gleichen Serien von je 12 Karten, von denen unsere Kat.Nr. 123 nur eine darstellt. Es hat daher eine gewisse Ähnlichkeit in seiner Struktur mit dem Spiel Kat.Nr. 106, das portugiesische Farbzeichen aufweist. Das Naksha-Spiel ist ein reines Glücksspiel ähnlich zu Vingt-et-Un, in dem es darauf ankommt, Karten zu »kaufen«, deren Gesamtwert 17 ausmacht oder ihm so nahe wie möglich kommt. Die Raja-Karte (Elefantenreiter) zählt dabei 12, der Reiter zu Pferde 11 und die übrigen Karten entsprechend der Anzahl ihrer Farbzeichen.

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh

NOTIZEN

CC-0. Agamnigam Digital Presevation Foundation, Chandigarh